1系动漫游戏文化权威研究

动响。周边

Encyclopedia of Animation Comic and Game



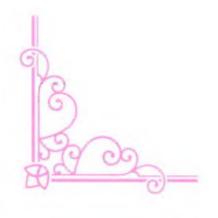
责任编辑: 胡俊生 樊艳清 封面设计: 郑京伟 赵冰波





动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game





责任编辑: 胡俊生 封面设计: 郑京伟

赵冰波



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

原有可能的必然工具和認

趣引权威性性性

资深动漫人编撰 《动漫大辞典》 绝对超值典藏!!



定价: 49.8元 动漫大辞典 第1卷

日系动漫游戏文化权威研究

动啊·周边

Encyclopedia of Animation Comic and Game



动画・漫画・游戏・轻小说・业界全制窗』

三系动漫游戏文化权威研究

动画·周边

Encyclopedia of Animation Comic and Game



日系动漫游戏文化权威研究

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

① 动画·周边

动漫大辞典工作组编著

APCTIONE 时代出版传媒股份有限公司 北京时代华文书局

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫大群集, 1, 动画, 周边 / 动漫大群典编辑室编 著, 一 北京: 北京时代华文书局, 2014.1 ISBN 978-7-80769-093-1

1. ①动… II. ①动… III. ①动画片一产业—研究— 日本 IV. ① J954 ② J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 014110 号

动漫大辞典。1,动画·周边 动漫大辞典编辑室编著

出版人 田海明 周殿富

责任编辑 胡俊生 樊艳清 责任校对 王雪君 装帧设计 郑京伟 赵冰波

出 版 时代出版传媒股份有限公司 http://www.press-mart.com 北 京 时 代 华 文 书 局 http://www.bjsdsj.com.cn 北京市东城区安定门外大街 136 号皇城国际大厦 A 座 8 楼 邮编。100011

发 行 北京时代华文书局图书发行部 (010) 64267120 64267397

印 制 北京艺堂印刷有限公司 (010) 51288108

规 格 787mm×1092mm 1/16

印 张 16

字 . 数 260 千字

版 次 2014年4月第1版 2014年4月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-80769-093-1

定 价 49,80元

※ 如发现因印装质量影响阅读、请与印刷厂联系调换 ※ 版权所有 侵权必究

CONTENTS AGG 动漫

第一卷 动画 · 周边

序	001
第一章 总述	002
1.1 ACG简述	003
1.1.1 ACG是什么?	
].1.1.1 Anime 动画	003
1.1.1.2 Comic 漫画	006
1.1.1.3 Game 游戏	
1.1.1.4 Light Novel轻小说	
1.1.1.5 ACG产业链	014
第二章 动画	016
2.1 简述	018
2.1.1 动画是什么?	018
2.1.1.1 动画的定义	018
2.1.1.2 动画的种类	019
2.1.2 动画的历史	021
2.1.2.1 动画的起源——表现"动"的绘画技法	021
2.1.2.2 动画的兴起——前迪士尼时代的先驱们	022
2.1.2.3 动画的发展——迪士尼时代的到来	022
2.1.2.4 动画的繁荣——大动画时代开始了	023

CONTENTS ACG 动漫

2.1.3 走进动画	024
2.2 日本动画	026
2.2.1 具有特色的日本动画	026
2.2.1.1 概述	026
2.2.1.2 日本动画的历史	028
2.2.2 日本动画的类型	038
2.2.2.1 按受众划分类型	038
2.2.2.2 按形式划分类型	048
2.2.2.3 按题材属性划分类型	050
2.2.3 日本动画的制作	064
2.2.3.1 概述	
2.2.3.2 动画制作人员	065
2.2.3.3 动画制作流程	089
2.2.3.4 动画制作公司	128
2.2.3.5 声优	144
2.2.4 日本动画的播放	154
2.2.4.1 日本动画的播放形式	154
2.2,4.2 日本TV动画	156
2.2.4.3 新番动画	157
2.2.5 日本动画的盈利途径	158
2.2.6 日本动画赏析	164
	200
第三章 周边	206
3.1 简述	208
3.1.1 周边是什么?	208

Encyclopedia of ACG

3.1.1.1 周边的分类
3.1.1.2 周边的特点211
3.2 日本的周边212
3.2.2 日本周边产业212
3.2.2.1 妙手回春周边业212
3.2.2.2 日本周边的独特魅力213
3.2.3 日本周边的分类与鉴赏216
3.2.3.1 衣・官方授权Cosplay服装216
3.2.3.2 衣·日常服饰218
3.2.3.3 食・日常食品220
3.2.3.4 食・餐饮行业222
3.2.3.5 行・交通工具224
3 2.3.6 行・旅游
3.2.3.7 用 - 日常用品
3.2.3.8 用·床上用品230
3.2.3.9 收集观赏・集换卡牌232
3.2.3.10 收集观赏 • 官方衍生物234
第四章 演唱会与见面会 238
4.1 简述
- 1.1 动漫演唱会
4 1.1.1 概述
4.1.1.2 Animelo Summer Live
4 1.1.3 ANIMAX MUSIX
- 1.1.4 动漫红白
4.1.2 声优见面会

责任编辑: 胡俊生 樊艳清 封而设计: 郑京伟 赵冰波



动迴大弹與

Encyc opedia of Animation Comic and Gam



"动漫"就仿佛一片新大陆、新世界。 充满着各种各样的新 鲜与奇妙

人类可能要与 60 米的巨人战斗,少女可能会驾着战车进行 层纬,翱翔于天际的魔女需要的不是扫把而是胖次,开演唱会唱 歌不仅可以拯救自己的学校还可以拯救世界.....

这里熙熙攘攘,来自各地的"勇者"们汇聚于此,在这里探 索找寻着属于自己的乐趣与伙伴

你是否正站在这片世界的人口处,刚刚抬起脚却不知该落足 何处呢?你是否刚刚进入这片世界、却还听不懂这个世界的语言 呢?你是否正乐在其中、盼望朋友加入却不知该如何说服他呢? 甚至、你是否想要与同伴一起、不断向世界的最高峰进发、享受 "览众由小的快感呢?

为了解决大家的这些问题,这套。动漫大辞典》就此应运而 生了! 它由编辑组的众小编与众多资深 ACG 它们还心沥血倾尽 全力编撰血成、目的就是希望它能成为大家"动漫之旅"中的行 这些与点点对格,被判斩棘无往不前的神兵利器。无论你是想开 马达凡是其中是,也无论你想去任何次元或是国度,哪怕是穿 怎些主会四年表明司或世界线,它也定能助你。譬之力

最后祝"动漫世界"的所有勇者旅途愉快! 毕竟。这才是我 们的初衷与最深切的希望



也都茁壮开满你的心灵之地无论多少朵二次元的梦中花

PROFILE 爱如芽梦生花

玩具、书本等东西,像蜜蜂扑往花朵一样,我们发现那些花朵散发的吸引力拉动了我们过去,吸引力随着年龄增长,注意从一处到另一处,动画、漫画、电玩就这么进入了童年,童年慢慢地褪色,走进少年期,持久地围绕这些花朵打转,得到天然的愉悦。 一年区就叫做"兴趣"。对它们的兴趣,渐渐成型,众至见花蜜滋用身心。动画是充满色彩的梦一漫画是线条构成的梦,游戏是虚拟另一个分身的梦。它们都是通往二次元世界的桥梁,走到对岸,希望可一位身其中享尽梦的美好,不管多少岁,不管多少岁会有如一的梦,带你回到那个地方,依然是那个对事物充满兴趣的自己。



ACG是什么?

ACG Animation Constand Game的英文单位来定程信辱或人一个问题。也是《起来叫歌風 きゅ がぬき きゅびゅ指数指数部译 改量権及 、 ロケル 「助きな ちゅった 个字母的ACG」。『中中 最万ま子 ACC是まれた 単用的次文化に、 特別指来自己まのよう 夢っ きな



华文使用 ACG 最早起源了 1995、上台高克利浸 夏、在 Alplus 在国立中山大学、PAG A Roce 板 竹 与夕积 ACG T 漫画、游戏、一点山丛浸、含于体设了 噜同盟致力推广这个词 一一、 ACG T 有年 地固定下来,上汽传至上 引大陆和香港地区等作 人名金 一个今日,轻小说这一类崛起,又衍生出"ACC N'这个词,N=Novels (小说),主要指轻小说(Light Nove.) 经小点也 持一个 欠 人名伦 虽然可以演变成为 ACGN 这个 月,不 C 毛 人部分场合还 直对惯使用 ACG

话又说回来、前面那 个词写成日文的话便是アニメーション、コミック、ゲーム。虽然叫法源自日本,但在日本一般不使用 ACG 这个词,而较常使用的类似概念词汇有 MAG (マグ),MAG 是 Manga (漫画 = マンガ)、Anime (アニメ)、Ganc (ゲーム)的头字母缩写

田本称呼"如果"的及文时,就有对几个, 比如是 An. nat. cn、Cartoon、A numated cartoon、 Cameracature、其中,最常使用的是 Animation。 "Animation=アニメーション"有独特的日式 出法已经演化固定成アニメ(Anime) Anime 是特指"日本动画"、"日本 Animation"。另外, 在英语里还衍生出一个新书。由"Japan mation"。 也强调是日本动画 "耳它族之一"区间中 司夫指出、现在基本没有人使用 Japanimation

Anime 动画



「《趙时空要塞》系列 贾用歌曲解决宇宙战争 有着二大 九素 战机变形机器人、偶像歌手、恋爱-角关系

成熟期的日本动画,公儿作品支,分化、有高中生以上为主要对象的文艺。 1、1个1几个事动画、少年向的热血动画等等。1993年1几年上本自动信息日新月异、四技、表现手法、构造设计等等都在趋向成熟。 点点, 4次 是一次 2 是一个 2 是一个



↑驾驶高达的英雄 E x 、 <mark>团队合作的集体 E x</mark> 等想象 放入 科幻军武动画 吸引了不っ変众



↑科幻动画的中的机械设计经由人气动画开发出来成为一大 热门看点 并且催生了玩具制造的盈利环节

科的 新世紀而 战 ,都是划时代的杰作。 至1. 气和 人 1. 气造了第三次"动。一气", 成为现代动画的点型心势

日本动画市场大体上可以划分为三大块: 电影市场、电视节目和录像带、DVD版本。1970年代, 日本加强动画作为文化产业一环的概念。动画市场的规模,包括动画电影的票房收入、电视动画的收入和售卖和出租录像带、DVD的收益,1975年为46亿日元,进入80年达到了120亿日元,少二十八十八十八十八十八八八八元, 从模基本保持上升的态势, 武去1996年和1999年的,此门门

日本电视台动画片的播出数量在逐年上升,2001年是2454集,2002年是2748集,2003年是2850集,2003年比2002年增加播出102集。因为大量动画片安排在孩子们放学以后收看,以及成人动画基本上在晚上11点以后播出,所以大约60%的电视动画片的播出时间集中在晚间:18点~5点,上午时段即早上5~12点播出的动画片为30%多,而下午时段12~~。50人的,2001年的~439部、推移到2006年的~45分钟,2001年的~439部、推移到2006年,111.1%。

据日本影像软件"订六"会员公司的一项调查, 2004年售卖动则录像带、DVD的收入为926亿日元。其中,本上动画与28%,进口动画占22%;成人动画占82%,儿童动画占18%。日本本上动画和成人动画占有了录像带、DVD市场的绝大部分份额。



英文词汇 Comic、Cartoon 从明治时代传主,目本,翻译成"漫画",昭和初期开始普遍使用此议字词。漫画的狭义是引人发笑的讽刺画,广义上不单单是引人发笑,还包含有剧画、故事漫画、徐鸦、动画等意思

纵观日本漫画的发展历史, 日本从12 世纪也 是世界上最早发展漫画业的国家。幕末副 支〔

Comic 漫画

006 动维大辞典







日本成成的經歷时期,大人们想到这了日 个光明雙想的愿望,跟的亚主义上试图满足孩子 们的看求不读向合,大人要决定漫画的内容,可 却没有那么乐观。故后用劣质纸层印刷的漫画单 行本里"亦本",吸引了孩子们对娱乐的兴趣。 1 可见可以看到面向儿童的漫画杂志仓,也动印。 兼价的杂志和赤本是当时儿童漫画由版的两大



↑手家台由所创造的漫画角色集合 (铁臂简童木)、《蓝宝石王子》、《Black Jack》・



↑ 萩尾望都不仅仅是"花之 24 年组"之一,还誉为"日本 漫画之母"。

支柱, 两者保持处对头的关系, 为了吸引孩子的 公配几句是各心。由于当时已识乏娱乐, 不管是 任气, 的作品都能卖出去一定的数量 战后初期 七蔑画可以说大部分是磁竽充数, 甚至被当作忠 俗的东西受到强烈的抨击 从中也反映了战主要 画的牧歌式氛围和战后漫画的束 效性 互合的落

20 世纪的 50 年代中期, 赤本漫画追求终未, 支后实现复兴的出版社不断出版儿童东上、漫世 单行本的出版已改变了发行形态。漫画受到战后复苏的整体文化浪潮影响, 出版形态 丁支化在7 查 为 数量的 大幅增加。又因为漫画的需求日益增强, 漫回家化变得十分忙碌, 赶不上截稿集或者请先人代画的事件多有发生。于是, 剽窃和模仿成风, 当红漫画家成了目标, 于家治虫首当其中是被模仿和被剽窃的大头。那时候漫画严极上数量优先的战略, 导致作品的水平低下, 成为后来的"拯逐坏书运动"的重要原因。从今天的许多更具有刺激性的漫画画来看, 当年的"私逐坏书运动"反应似乎是有点过度了。不过、作为新文化的故事漫画, 在或后民主主义新时代的希望与不安当中, 是一个奇特且活力四射的事物。

50年代后半,放有许多漫画的租书店起来是露时期,当时的日本各地都有出租图书的店,特先是火车站附近尤其多。进入70年代后,日趋太是租借目的漫画火爆,又正好是于家治虫包作口动的时候,写实漫画从中诞生代替于家治虫式故事漫画的表现形式。50年代本,受到就学儿童减少的巨大影响,儿童杂。的发行数骤减。为了应付这个困境,《周围少年 SUNDAY》和《周刊少年 MAGAZINE》创刊 1966 年 周刊少年

(CC)

 ハノ NE» 发行量增加到 100 万册,也体现了、支工与力量 60 年代,是漫画热潮涌起的时.
 ハ・ルドル发行量增大,单行本销量增长, 単位 11. に告達者民中去 漫画寺年書出、正 、 安峰女上や7次にあっ、後半,论只是 、分等保設。行与 打台町へ以西发作文宗。 15、文書長上。2 年代之一。
 年成为 1970年代的少女漫画、成人与失没。 漫画的主力作者,负献了日本漫画发展门工作。

一、元之甲在六十年代之て デスイル風烈族 J、 「且提升了少年没 + ぶしし」 若年齢し、「11 日し 真的漫画并没有那么行。「、こ会界 mし」

年代,与之前少女曼口家不同的创作者从少女中涌现,少女漫。中水子军的时代,由年轻一代的少女漫。**创作了新型作品给汾出现在杂志。 制力是从"花之之"与代表职力。在少女漫时家、她们就是城尾望都、树村实、大岛马子、竹宫惠子、山芹、广等人。她们在漫画的创作。 突出了独特的感性,加上自我表现的本能产生积极的作用,从而创造出少女漫画的一个独特世界



游戏的 Game, 上要是说电子游戏 (Electronic games), 电子游戏又叫视频游戏 (Video games), 者电玩游戏 (简称电玩), 是指人通过电脑、 等故机及手机等电子设备进行的一种娱乐方式

说到日本的游戏、任天堂在1983 年 开发出来 的主机 Famicom, 简写 FC (由于机身的颜色红白 目1,又叫红白机), 拥住与戏卡带 超级 与里奥、

大力水手》,上市时就受到了热力记住,任人 意从此鲤鱼跃龙门。没过多久,任天堂把约11年。 生厂投向了全球市场,甚全这股热潮还流到30年 气后期的中国。红白机是日本电子游戏户业举劫 、读的标志,形成一种全新的文化力量。

任天堂等日本公司元仓,的游戏机产业借工了 一个八可,打破了之前市场受美国游戏公司垄断 门面,并且大部分的市场份额拱手相让给任天 、任天堂还打进了美国市场,那些日本国产游

Game 游戏



↑任天堂制作的众多游戏《塞尔达传说》《口袋妖怪》《超级马里奥》《星之卡比》等角色的经典形象。



个卡普空的街头霸王对美国漫画英雄 特色鲜明的人物形象 和裸控上的游戏题珠性 + 分吸引抗家



1 (生化危机) 从 PS 的 平台开始 形成了一个属于全球性的热门系列,多有改编成电影

戏机渐渐入驻日本家庭电视机前。成为目,公示 不可或缺的一部分。这一段时间、日本的六家包 作公司加盟任天堂 上机的游戏开发, 实力进 更巩固、它们是: 有梦宫 (NAMCO) 、卡普辛 (CAPCOM)、柯那米(KONAMI)、泰拓(TAITO)、 哈德森 (HUDSON), 杰利可 (JALECO)。1985 年前后有17家公司加入任天堂的阵营,包括日 后声名大噪的史克威尔 (SQUARE) 、 艾尼克斯 (ENIX)。这些游戏公司通过给任天堂提供游戏 软件并热销、促进了开发实力和技术、创造的自 租发基乃至台に成长。任人でよった以行会計1、 的运行模式保证品及制作工。点包以及任人工产业 **戏软件公司的声誉。红白机的成功对于任天**章、 对于日本游戏产业、乃至对于世界游戏产业都产 生了很大影响。同一时期, 日本动画开始成为日 **本主流文化生力军**

任人工石似气全制有了一体的高级上场、但它也有锐气十足,不容小看的强力对手一一世高(SEGA)。这家由美国人创建的公司有很多创举,比如世界第一款充电电池、世界第一款光盘媒体高级、1元等。 (31) 新及等等,但心即已在天键时刻减倒。 虽然至意美利,可心小能够有 1983年 1995年 这 15年不断推出新型厂产,如 1983年 的 SG-1000、1988年的 MSGA DRIVE (MD) 等参与游戏界的竞争。 1988年到 1990年,拥有超前性能的 MD 获得世界近 30% 的软件商支持,性能落了企业上下以一个过,任人一位是他一的更制头,它在 1990年开发出红门机 FC 的升级机型 SFC (超级任天堂),在游戏界板间一城,并且原本加盟世嘉的游戏软件公司纷纷转投任天堂门杯。他,任天堂在市场上迅速收复了城池

2.11纪90年代早期电子游戏初步具备了规模、 不断。允许效类型、游戏素质也在速度提高。日 式角色扮演类 (RPG)、战棋类 (SLG) 不仅具备 长马木广牧厅,在多年成场、毛文厅厅门门店 九木厅、人一校系列以为史。村、优良的制作水 准、考允万人物设厂设引了核心地家和丰流地东 复见金介、已经成为特定的一个文化。艾尼克斯

的《勇者斗恶龙》、史克威尔的《最终幻想》都 有宏大的世界观、引人入胜的剧本、趣味的系统。 1986年《勇者斗恶龙》系列的第一部作品发售。 席卷日本的游戏软件市场。成为史无前例的国民 RPG。1987年《最终幻想》经第一代推出,一个 系列已经有20多年的历史, 到现在仍然是史上最 畅销的游戏之一、玩家人气最高的 RPG 巨作。



† 史克威尔的经典名作游戏 (最终幻想 7) , PS 让游戏体 现了技术的进步,故事内容的吸引力、角色的形象深入人心。

1992年、任天堂公司一年的盈利与整个好莱 坞电影业相当。如此丰厚巨大的市场利益、吸引 了松下和索尼这两家日本最有影响力的电器集团 加入欲分割电子游戏市场这块大蛋糕。1993年、 松下联合美国的 3DO 公司研发出第一款 32 位家 用游戏主机"3DO",设计上趋向家电风格,于 1994年在日本市场发售。3DO期望过大、失望也大。 这台主机的高端路线营销策略使得游戏真正的消 费群大量年轻人望而却步, 3DO 销量惨淡, 没有 市场、支持的游戏软件也少得可怜, 3DO 很快退 出了市场。1994年,世嘉公司和索尼公司分别推 :: 「家用游戏机 SEGA SATRUN (SS) 、32 位 5 用游戏机 PlayStation (PS)。SS的 2D 游戏画面 墙美,PS的3D机能优秀,不分上下。史克威尔的《最 --: 1想7》是首款 3D 化的最终幻想游戏, 加入家尼, 1.母素尼主机加重竞争砝码。《最终幻想 7》游戏 : 吾 起大热卖、旗开得胜。

1本电子游戏业进入了次世代。任天堂此刻 、 . 管理出现危机、混乱的局面导致新机种研 、"一"不前。任天堂依日坚持游戏性的好坏、落 三于消费者追逐次世代主机所表现出来的画面和

音响效果。多次计划跳票、更改之后。任天堂终 于在 1996 年发售任天堂 64 (N64), 64 位的机能 是胜于SS和PS,但在光盘已经相当普及的年代。 任天堂坚持使用卡带作为 N64 游戏的储存媒介。 这样一来,游戏容量小,也无法使用更多样的音 效和圆面,有很大的局限性,只能有平庸的影像 表现,相较 PS 和 SS 使用的光盘载体,成本也高昂、 流通效率低下。索尼已经改变了大量游戏消费者 的习惯选择、原先是单纯追求游戏性和好剧情. 变成还要有好的 3D 游戏画面、大量穿插活动视频 以及特技效果。索尼在市场上逐渐超越了任天堂。 从任天堂处吸收了许多消费者。SS 虽在日本顺风 顺水、旱涝保收、但在北美市场遇到滑铁卢、让 世嘉从此在家用游戏主机的主流竞争里出局。

1998年是日本游戏业辉煌全盛期、占领球电 子游戏市场的硬件 90% 以上、软件也有 50%以上。



↑从左至右索尼的 PS3、微软的 XBOX360、PSP、任天 堂的 Wil、DS……在游戏业的战场上拼杀得热火朝天。

进入21世纪、日本保持游戏硬件垄断的地位 领先20年被美国微软逐渐改变。微软斥资30亿 美元研发了 XBOX 主机、另一方面、欧美在游戏 开发的核心技术——游戏引擎后来居上, 赶超日 本。日本游戏开发技术立足5、6年主机更新换代 频率, XBOX 的出现, 也推动了日本游戏的变革。 XBOX 上市的时候、索尼的 PS2 全球销量已经交 破了 2000 万台. XBOX 初生牛犊不怕虎, 一口气 凭借优越的硬件机能打下了全球游戏界的一席之 地、还在利用微软的雄厚实力不断扩张。索尼的 PS2 主机和任天堂的 NGC 主机互战, XBOX 参入 电子游戏的群雄逐鹿。随后,索尼的 PS3、微软的

□ 性代主机的机能强力支持游戏软件制造□ 性人類,如游戏画面、游戏音响效果、电□ 技术都长驱直奔,一目下里、软件公司

Light Novel TUR



* 水型深子的。说《听到"寿酒》改编成告》为动画到场级。 。设和电影一起成为"变典之作

軽小説的・ペースと イコーも、慢慢からない。 こうかい かい いっかい へい へい へい しん こう こうかい ハゲ 、 こう こう いっぱん いっぱい こう ス・・ライン

* (ACC TO





↑ 《炉眼的复娜》 收编成如闽版《受到欢迎成为简作轩》 党 的"广告

2109

↑ 1970 年代版的《宇宙战舰大和号》重制成新版《宇宙战舰大和号 2199》 往日经典焕发新光彩



1日本琦玉县久喜市的鹫宫神社,因为《幸运星》动画的楹 放效应吸引动电迷前来参拜、旅游

ACG产业链

ACG是从主流文化衍生出来的新兴文化,也就是小众文化。本着某种亚文化多由爱好者群体流传出来,我们都知道现在 ACG 这个小众文化的爱好者们很多称为"御宅族"。ACG 此词借由受众当中的团体认同和共享,接受 ACG 的熏陶、灌输,加强影响的因素,亚文化就像上流文化那样流传出去,生活在社会当中的人们不光只是置身于上流文化,已会从人们生活的群体里受到许多亚文化记量呵

ACG 了文化有 1977,代中,期之前、被视为 小形子的疾乐、是一个深入人心的观念。1970年 代示期, 主由战舰大和号》《机动战士高达等高龄长、作品播点, 把这些规念经慢慢地组转了过来。ACG 产品在亚文化流动中, 都要有宣传在日本已经形成了一个完整的产业链、有传统的漫画杂志、漫画单行本、电视连续剧、电影版、"番 好篇", 还有游戏版、小说版、周边, 等等, 广播剧和舞台剧也占有很重要的位置。宣传一个作品出去, 打出名气, 使二次元产品的效益最大化, 同时也大大扩张了 ACG 产品的宣传。

比如,漫画人气高,瓶公有动画公司商谈动画化。动画的受众增加、继续增高人气,同时也公事动漫山的镇量,可可小说化、游戏化、广播时、等等一次四、小说、动画、游戏是一个产业链,他们相互之间有着必然的联系,带动彼此的销量。由书面形式延伸的二维艺术会增加它本身的认知度,而后的其他周边生产便可以有效的提高收益。一种、一人一创动用开始、就们一种没面板、然后推出小说板、等等。轻小成与操作成。品链条也是如此。游戏的话,卡普空公司的《生化危机系列引领全球恐怖游戏风潮、游戏中的电影镜头次果的运用,烘托气氛的背景音乐都誊为经典、这游戏被改编成一系列的多部电影、大牌明星米拉、乔沃维奇等人的出演更是让《生化危机》名

、 下、「尔排 「包括11」」、 也有相 " 1.小元 · 、本 和 作得好便是一个广阔的商业价值开 · 、 1.

查 建击的巨人》为例子,本来是连载在少人。杂志上没出多少话的漫画、因为人类对抗巨大种黑暗激斗的内容在漫画迷之间口碑相传,就化了。动画化后循环带动漫画的销量,还要电子放化,总之《进击的巨人》回报率十分高,带小的效应势如破竹。你会发现,连不怎么看动画的一会在QQ上敞你、私户记。"最近有看《进击人、吗?很好看啊!"传就会见得还不怎么看:四非宅人员跟风去看巨人,心里浮上了不明微妙。"啥!《进击的巨人》莫非要变成民工漫了!?"

发星化大次、「你你、「个有一各种小心。」 角色形象充斥街头。早已超越了杂志和电视的怎 畴。已涉及到电影、电视、音乐、出版、「个一 题公园、网站资源等等,作品、商品和服务了交 自态、而这些依附在动画片周围的其他市场。「公 菜、又一木又会是一切一个中,名度。商机无限, 事品,是了及个汽条一步。一一。空福音战士了 和一种动力。可以一了,EVA 有自许多多数不多 数件和服装等已经在全球形成一个巨大的"ACG 产业链"。《机动战士高达》给日本最大的玩具 制造商力代公门每年后本的同售。如中,汽气 15%到17%的份额就来自机器人玩一,销售收入

日本 ACG 产业往僕式物括记来有以下。

f n, c 有进和音像制品市场,利取 z F n

Till Hart Control of the graft of the

4. 12 / 4 12的 () (,) ()

to the state of th



・ ごうぎ巨人)漫画经过动画化后销量有了大幅的增长 周边包括官方同人漫画(进击的中学校)为漫画を基準力



更是寄宿我们梦想的所不仅仅是会动的画,

PROFILE 动画

本最将带着幸者了解对画的前世合生。199日本动画:整力所在一天道动画的制作流程。身为动景迷音性是不得不看的重要内容啦

CARCIANU

动画是什么?

我们^到爱动画 观看动画 但是我们是否了解什么是动画呢?这项艺术说难也难说简单也简单 虽然每周都在追番 却也未 必能真正给出答案。



动画的定义

你看过《火影忍者》《死神》《海贼王》吗?你看过《EVA》《魔法少女小圆》《美少女战士》吗?……如果你对上述的影片都很熟悉,如果你每个月都在忙于追新番补日片,甚至说如果你只是一个普通地生活在现实世界的正常人,你应该会很熟悉用来统称这类影片的名词——动画。

动画,或者说动画片是一种以"逐格拍摄" 为基本摄制方法,并以一定的美术形式作为其内 容载体的影片样式。

它是一种综合艺术门类,集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。动画的英文有:Animation、Cartoon、Animated cartoon、Cameracature。其中,最通用的为"Animation",它是 Animate 的名词形式,来源于拉丁语的Anima,意思为"给予生命""使之复活"等。也就是说,Animation 可以解释为经由创作者的安排,使原本不具生命的东西获得生命一般

在动画的发展过程中,世界各国对于动画有着不同的叫法。在美国,人们称之为"卡通";在日本,最初的称呼为"漫画映画(まんがえいが)",而后又有"动画(どうが)"、"动画电影(どうがえいが)",到最后才定型为"Anime(アニメ)";在中国,最开始人们称动画为"美术电影"、"美术片",到后来

则接受了日本的外来词汇,以"动画"这词称呼这种影片样式。

动画和电影、电视一样是利用视觉原理,即人类具有的"视觉暂留" (人的眼睛看到一幅画或一个物体后,0.34 秒内不会消失) 这一特性、将人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅,再用摄影机连续拍摄成一系列画面,给视觉造成连续变化的图画。因此,它和电影一样都采用了每秒 24 幅画面的速度拍摄和播放。然而,事实上,真正想使用每秒 24 帧的制作速度和质量是一件非常耗钱且耗时间的事情。

如果日本动画都采用了每秒 24 帧的制作方式,那么每周 ·集的播放方式就不大可能保得住了。因此,日本动画片是在每秒 24 帧的情况下,每 ·帧 ·样的形式进行的有限动画。虽然看似是件偷功减料的事情,但利用光彩的变化和出色的故事情节,日本动画将有限动画的优点发挥到了极致,这也算是穷人的智慧吧。

动画、动漫和卡通,这三个词都算是日常常见的名词,但二者之前还是有一定的区别的。动漫为动画和漫画的总称,而卡通目前更多指的是狭义上的欧美地区的漫画和带有儿童向的幽默动画作品。因此,"动画"一词才更符合我们概念中的《EVA》等作品的形象。

018 动肥大辞典





动画的种类

动画有很多种类、根据分类方式的不同,它又能有不同的情况出现。这里主要根据被摄物体的材料不同进行分类,可以分为以赛璐珞动画为代表,还有木偶动画、粘土动画、水墨动画、剪影动画等几十种。虽然现在我们看到的动画作品多为赛璐珞动画,但每年世界制作出来的还有不少其他类型的动画。以下就列举几种主要的动画进行解释。

塞璐珞动画 (Celluloid Animation)

赛璐珞动画是最常见的动画类型,日本动画的99%都是赛璐珞动画。这是将运动的物体和背景分别绘制于不同的透明胶片(赛璐珞片,后改为透明的醋酸盐片)上,然后再在专用的摄制台上叠加进行拍摄的动画,是一种利用分层技术制作出来的动画。利用分层进行绘画,不仅可以减少绘制的帧数,在一以失见透明、景深等不同的效果



赛璐洛动画技术的出现,使得制作同等长度的 动画在人力和财力上都有了更大的空间(可以说是 穷人和懒人的智慧之二)。虽然,自计算机数字化 普及之后,动画制作已经淘汰使用赛璐洛而是将手 工描绘在纸上的原画、动画扫描到电脑,剩下的工 作通过电脑技术完成。所以,严格上来说,赛璐珞 动画的叫法已经过时了,但由于现在的动画制作多 还是采用赛璐珞动画的分层制作原理,因此依旧可 以将这一制作过程称之为"赛璐珞动画"。

代表作品: 绝大多数市面上的动画。

水墨动画 (Chinese Ink Animation)

水墨动画可以称得上是中国动画的一大创举,它将传统的中国水墨画引入动画制作中,利用水墨画的虚实的意境和空灵的画面使得动画的艺术格调有了进一步的突破。这种创作方式始于1960年上海美影厂拍摄的"水墨动画片段"的短片。与一般动画片不同,水墨动画没有轮廓线,而是利用水墨在宣纸上自然渲染而成。也因此,水墨动画的制作非常复杂,制作一部动画所需的时间和人力都十分巨大。中国曾制作出像《小蝌蚪找妈妈》等让整个世界惊艳的水墨动画,但现在却很难再创奇迹。

代表作品: 《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《鹿铃》 《山水情》等。

剪纸动画(Cut-out Animation)

剪纸动画是初期发明的动画手法, 指在背景画上放置剪裁好的人物形象, 为了方便运动而在手、腿等关节部分用大头针固定, 每拍摄一个镜头就动一下。这种手法省时高效但是在表现动画的连续性和表情上受到了一定的限制。在中国, 这种动画主要是跟中国民间的剪纸艺术结合起来, 在借鉴皮影戏和民间剪纸等传统艺术的基础上发展起来的一种动画样式。

代表作品:《渔童》《山羊和狼》《济公斗蟋蟀》 《葫芦兄弟》等。

折纸动画(Paper Folding Animation)

折纸动画,又称纸偶动画。其原型就是我们 平时常玩的折纸艺术,但它又不同于一般的折纸 艺术,而是用硬纸片折叠、粘贴,制成各种立体 人物和立体背景,再利用动画的原理进行拍摄制 作。折纸动画不同于剪纸动画,它的人物和背景 都是立体的;它又不同于木偶动画,虽然二者都

木偶动画 (Puppet Animation)

√, d₁₁ . . .

. [2]

黏土动画(Clay Animation)



CG 动画

(Computer Graphics Animation)

及日上要是九丁以外, 广场光的, 提照各动 事实上在人部分的我们所观看动画 中, CG 还是占有很重要地协约。利用计算机让 至2011代见以其他中广西河域目标为CG、CG

11

图 I. 全了除 年 就是一部 点型的 () CG 动则广泛运 [] 于各个领域,包括游戏、

上还在强人意了点,但也还是让人看到了



+部猫 ま打する。 物原 こだをよめてた。





简述

动画的历史



动画的起源——表现"动"的绘画技法



the second series of the second second second



动画的兴起——前迪士尼时代的先驱们

虽说费纳奇镜、手翻书和拉洋片的出现,让 连续的图像产生了类似动画的视觉效果,但是在 电影出现之前,动画并没有太大的发展。而事实 上,电影摄影出现之后,这些设备反而渐渐消失, 动画也因此沉寂了十几年。

虽然说是沉寂了,但幸好人们并没有忘记曾 经带给自己欢乐的动画片。动画制作技术的发展 得益于19世纪电影摄影技术的发展。在这一时期, 有很多人企图创作动画,并为此作出了不少努力 和尝试。就像动画有着那么多的类型,不同人所 创作的动画作品可能都不一样。因此很难找出单 独的一人,评价他为"勇于吃螃蟹的第一人"。 但是,我们依旧可以尊称他们为某些动画制作技术的先驱。

首先应该提及的是最早通过"电影"这种媒体公开放映动画作品的占姆斯·斯岛特·勃拉克顿(美国人)。 古姆斯原是个精通技术知识的自

由记者,用句现在的话说,就是个超级技术宅。他自己改造放映机,制造照相机,开始自主制作电影。其代表作《愉快的百面相》(1906年)被认定为世界上第一部真正的动画作品。虽然在现在看来,《愉快的百面相》就只是在黑板上作叫,边拍边修改最后成形,但在当时却是第一部真正的逐格拍摄的完全动画。而后,有越来越多的艺术家开始涉及动画领域。日本在1917年完成了首部动画作品,中国也于1928年摄制了第一部动画片《大闹画室》。

但是,制作动画毕竟是费钱而且费时的。如果我们现在所看的这些动画都是一张张手绘原画再合成制作的话,那么动画师不是先累死就是制作公司先倒闭了。所以在这个时期里,赛璐珞动画被发明出来了。这使得制作动画在人力和财力上的压力得到减小,同时分层绘画的技术也流传至今。



动画的发展——迪士尼时代的到来

若要说谁是推动动画发展的最大功臣,那么 答案不会是中国的万氏兄弟也不会是日本的手冢 治虫,而是利用一只老鼠创造出一片天地的华特 迪士尼。

提到迪士尼,首先浮上脑海的都是米老鼠吧? 这只圆耳朵穿短裤穿鞋子白手套的小老鼠,已经 不仅仅是一个卡通人物,而成为了全世界人民都 喜欢的吉祥物,更可以说是迪士尼公司的代表物。 别看现在迪士尼公司如此庞大,已经不仅仅是间 动画制作公司,还包括娱乐节目制作、主题公园 和玩具、图书制作,等等,其创始人华特·迪士 尼的创业史却也是十分艰辛的。

华特・迪士尼于1922年开始接触制作动画、

早期与伙伴曾制作了《灰姑娘》和《杰克与豆树》 等6部著名童话动画。可惜,因为经营和用人不善, 导致公司破产。1923年,他只身前往好莱坞与卧 哥一起创建了迪士尼兄弟工作室,这就是迪士尼 公司的前身。刚创业的前几年,迪士尼依旧处处 碰壁。直到1928年,迪士尼带着米老鼠横空出世, 才真正开始了他们的迪士尼时代。

1928年5年,《米老鼠系列影片》的第一部——《疯狂的飞机》出现,让观众对这只可爱的小老鼠产生了兴趣。1928年11月《威利号汽船》的上映,则标志着米老鼠形象的正式诞生。这部影片的另一个重大意义则是,它是世界的第一部有声动调片。《威利号汽船》这部片子,让迪士尼的米老



鼠驶向了星光大道同时, 迪士尼亚因此走出美国 走向世界, 迎来了迪士尼时代。

在接下来的很长时间里, 迪士尼的影片几乎成了全球动画的抢手货。即使到了现在, 迪士尼由品的动画依旧都是质量上乘的好物。迪士尼将有声电影技术和彩色胶片技术与动画制作结合起木儿石力人人地推切了动口的发展, 他在之后推出了首部长篇作品《白雪公主》也为其他国家的动口家提供了很好的典范,可以说具个动画制作上的功绩的确是非常大的。



?可以说(米老鼠)的出动,带火了迪士尼。因此它也成为 了迪士尼的吉祥物。



动画的繁荣——大动画时代开始了

海贼王》里因为哥尔·D·罗杰的一句"想要我的财宝吗?想要就去找吧,我把它们都藏在那里了。"而开启了大航海时代,而现在可以说是正处于大动画时代吧。

第二次世界大战给各国带来创伤,自然也对影视界、动画界造成了巨大的损失。但是,第二 欠世界大战期间爆发的第三次科技革命,又为动 断制作提供了很大的技术支持。电子计算机的发 展为很多领域的发展都注入了新的血液,同时也 冲击着很多旧手艺。真正意义上的赛璐珞动画就是在这个时期落幕,取而代之的是二维电脑绘画上各层。电脑和网络的流行,为制作动画节省了很多时间和人才,当然金钱也由此松了一口气。这使得动画公司有更多的精力和财力可以制作更多的作品。

在第三次科技革命的支持下,各国的动画都得到了飞速的发展。日本诞生了手家治虫、押井守、宫崎峻等知名监督,中国的上海美术电影制作片也制作出了很多经典的作品。1995年,皮克斯动匠工厂(现为迪士尼的子公司之一)的动画电影《玩人动员》问世,标志,存动画行业进入了新的一个领域。《玩具总动员》是第一部全电脑制作的事动画电影,以此为开端,一维动画电影和动

画中的 CG 影像逐渐走进人们的视野,并迅速站稳了脚根。此后,欧美地区的动画电影逐渐以三维动画为主,如《冰河世纪》系列、《怪物史瑞克》系列等。以前的日本动画虽然以赛璐珞动画为主,但复杂而有趣的故事情节和或华丽或惊艳的人物设计也为世人律津乐道着。

当然,虽说现在是进入了大动画时代,但毕 竟也还是处于发展之中。未来,它又将有怎样的 走向,这也是很让人期待的事情。



↑(冰河世纪)纯粹利用电脑 CG 作画,如今已出到第四季, 是一部很受欢迎的动画电影

简述

走进动画

现在的很多孩子没有经历过一些事情,比如地 、全时间播放的日本和美国的动所,比如中央 人中年不晚上播放的优秀国产动口出。他们 产始认识到动画这个东西的U候,我国为了保护国 产动画的发展,对地方电视台黄金时间播出的动画 进行了整顿, 定植金 大少女战士 宠物小 相及 忍者轧太郎 这些动画再也没有出现的电 视节目上。取画代之的是 等 XX 与 灰 OO **, 清 色的。又因为一些老时国产动画或多或少上题也 有好失锐,因此现在的电视台们也很少去播放这些 动画。上是在如今的很多等少年的眼中,中国动画 一种失锐,因此现在的电视台们也很少去播放这些 动画。上是在如今的很多等少年的眼中,中国动画 一种流的"动画片儿" 已就成为了他们非常不愿意去提的同准。这源门于 日本动画的魅力对如今一代青年的影响。

现在的日本动画资源是绝对丰富的,每一年的 四个播放季一月、四月、七月和十月,每一季都会 有二四十部的新番动画。虽然并不是每一个人都能 把所有的新番都看一遍,但是开播不久,就会有 那么几部大热作品突出重周,如今,随着日本新番 动声的播放权逐渐被我国的各大视频网站引进,每 一季的大热动画都能在网络上引起很大的话题性, 包括很多不看动画的人也因此知道了许多动画的名 字。比如 2013年的四月新番、进击的巨人》和7 月新番 FREE!

那么在一些未涉及相关领域的人们展中, 我们的行 为似乎是毫无长

20 年前,一群放学国家的小学生,窝在沙发上观看电视台上播放的 数码宝贝 《是球小将》 笼物小恒庆》等国语配音的动画。而 20 年之后,我们在网络工等待直播或者转播的 魔法少女小园

PSYCHO PASS 攻壳机动队》 死亡代理人》 等动间,同样是动画、不用说十一一岁的小孩子, :上岁甚至更大年龄的人都未必能看得懂这些故事 之中隐藏的含义。

日本的动画是有明显分级制度的, 幼时看到的 作品, 和成人后看的作品的外观包装, 内容内涵都 是不同的两个领域。

另外,将少年向作品武断地分类成"名小孩几石的东西"也是不对的。对一部动画进行工具、除了从内容或者它给人的感觉出发之外, 要从它的原作的类型,它的播出时间,它的上要受众群体等多个角度考虑。

另外,还有很多人有一个误区。那就是对日本动画的自目崇拜。因为日本动画确实带给我们太多太多的感触,因此很多人因此完全否认国产动画,其实这也是不对的。实际上,从日本动画诞生一直到 20 世纪的 70 年代,与中国动画之间的差距并不大。反而是我们的很多水墨风格、剪纸风格的动画在艺术价值上略胜一筹。日本动画真正的腾飞足从机战动画开始的,以此为起点、进入 80 年代之后,日本动画才有了一个作常迅 宏的发展速度。

上面提到的两个问题,在本章节的。具有特色



本动画 和 「本动画的类型 上品」

"去少女小哥 物店系列 等元 - 包作者个人风的动画的问世、日本动画界的 于本家也开始受到了更加广泛的)

逐而都有对动地盘督行司崇拜的政

,

17是动所肯是墨一够优秀的动而音怪、剧本

- 、 下核、如果有不知点癿地方、会提出修改的。

可等制作流程、动画的现作人。。

. 支胡 (公司和) 仙







具有特色的日本动画

日本动画作为整个世界动画的一部分 特点最为鲜明 风格最为独特 它独一无二无人能够模仿 虽然没有美式动画那般精致,但是足够艺术,能让大家真心爱上。



概述

我国每年都会定期引进皮克斯、梦工厂、迪 七尼的 3D 动画电影。一到他们的热映时节, 你去 电影院之后就会发现除了这些动画之外,你基本 就没有别的值得一看。这时候你身边的小伙伴就 会向你提议: "我们去看这个, 好不好嘛。还是 3D 的呢。"听闻之后你不屑一顾,"我早就已经 过了看动画片的年龄段了。"但是你终究执拗不 过你的小伙伴、你屈服了。你花了当年看《阿凡达》 的价钱买了一张《玩具总动员 3》的电影票。进放 映厅之后你拿到 3D 眼镜顿感无比坑爹。3D 的 3D 动画, 如此搭配真是前所未闻。于是, 你带上了 眼镜、满心怀疑地看了起来。两个小时之后, 放 映厅的灯亮了, 你久久没有摘下3D眼镜, 因为你 此时的眼中正饱含热泪、你不好意思让你的小伙 伴知道。那段胡迪和巴斯等人手拉着手准备一同 跌进熔炉的桥段已经感动得你泪流满面。你这时 才知道,原来一部"假人"出演的动画片也能如 此地感人至深。

这就是动画的魅力。他用纯真的视角把世界观简单化,然后用纯真的感情感动你。美国的动画注重画面的细致以及人物动作的卡通性,主题明确单一,情感表达比较直接,能用最简单的手段打动你。这一点,是其他国家的动画学不来的。这是只有美国才有的风格。

然而这种风格也并不能讨好所有观众,如今 的年轻群体,就把美式的动画看作是"给小孩儿 看的,没有内涵的动画"。我们这里站且不论这种观点的正确与否。能导致他们产生这种想法的原因,无疑是因为日本动画对他们有着很深的影响。在这里就要有疑问了:日本动画和美式动画的差别真的就那么大吗?这种差别形成的原因是国情决定的,还是东西方文化差异决定的呢?到底哪一个才是更加优秀的动画呢?接下来,我们就带着这些疑问,一同进入主题 日本动画吧。

人们眼中的日本动画

什么是日本动画? 突然提出这个问题可能很多人都会一时语塞,回答不上来。那就换一个问法: 你喜欢日本动画的什么? 这样问题就简单了许多,不过问题简单并不等于答案单一。人们喜欢日本动画的理由有很多。比如画风,很多人认为日本动漫的画风是它们与欧美动画的最大区别。介于文化差异,亚洲人的绘画之中,俊男视女更偏柔和,与欧美人的审美相比较。不论是日本、中国、韩国还是印度,我们更加喜欢的是那些看起来阴柔一些,或者说苗条一些的人物。这也是为什么日本动画在我国会非常的受欢迎的原因。

总而言之, 欧美的动画风格和日本的动画最大的区别在于人物的比例, 亚洲人与欧洲人的审美在理念上有着天差地别的不同, 这也造就了日本动画理所应当的会受到我国国民喜爱的原因。

近年来,随着日本动画在我国普及度越来越

* (ACC ~ a

っと建立了它如今的形象和地位。



↑ <mark>说到日本动画的代表作</mark>那一定不能忘记这部被广大御宅族 奉为经典的《EVA》。



↑ (CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修)



战前的萌芽状态

起初动断在日本的心通形式非常具有玩气我们天朝的特色,他们的一些先些人上把自己的动调带入日本国内,在一些比较品值了场个公开。那个时候,为了让一本人能够更知识即解析接受,他们给这些动调中属于一个如果不见的名式。

功新画帖》。之后无论哪年以严也未,都会人。 切中中第八卷 的名字播取、人此到现代我们 1 之不成 可例,用的可知几天是任意人名。包 作者心理 可以肯定的是,那个时候的引进动具 的,确在 工程。部分人当中有所影响,并且吸引 二元分人

有到动。 夏之风 。 5.4. 。 5.6.4 中 引性利用介了的森巴对话。 "天,方在,任有这 即在广动分析 52." 这个所谓的"活动"。 2." 宿 时,其但重量。在下口,可以仅,一本国已经仍知 了与子生,利用。2.2.1、那个可恢一年,是一样,

日本动画的历史



1 途時間 そとれ之命

します。 () 「、 () 「



↑ **《猿蟹**之战》的故事非常复单。就是讲这两个。动物之间 的战争而已

* (ACG

八顺布了电影和动画的推荐标准。政府开始大 八八二十分公司 又和政治煽动力的作品。 八川南芽发展期的日本动画对政府扶打《 下二、空一。所以这一时期的许多动画 一、一个宣传、教育动画。从题材上 ,时代性足够,但是艺术性略显不足。不过 可否认的是,在政府的支持下,日本动画萌芽 上处于顺口工厂司

*教育片领域中比较有声誉的是一名叫由本的动画人,他创立了由本漫画制作所。并且 ",期间经历很多的困难。这个小小的工 1956年转让出去,成为了人名鼎鼎的东映

日本早苗有一个从小玩到大的好基友。名叫 "安司。他也自己创立了动画制作公司、并向 "太司"。一切画制作技法 "公司本早苗出 "一"、"文气把耳体",方式"一"。 、村田开创了日本剪纸动画的先河。并在 力支持下、产出了大量的作品。

.939年, 二战爆发 日本动画的发展进入第一寸期。不过战中政区宪三并没有停止制 屯里, 他不顾国家所处的战争环境, 依然凭借 主己的喜好制作着动画。其中甚至还包括了一 和平的作品。



北山青太郎 (原名・善次郎 1888-1945)

他在1913年时使用纸张与墨水画出了最早的试画品 西元1917年制作了《猿蟹合战》,《猫与鼠》以及《恶作剧的邮筒》(Itazura Post)。北山因为将字幂加在无声电影上,而取得了商机,在1921年成立了自己的动画工作室。此类型的活动由于1923年大地震的打击之下,不得不中断 而逐渐落寞了,无关职业动画家的制作方法,身为特多产量作家的北山。因为非常喜爱古典式童话,在一年里就制作了六部动画



↑这是下川凹天的动画作品 颇具欧美漫画风格

战后复兴到电视动画

1945年9月 一丛平洋战; ,未之后仅仅一个 , , 1、 、村田安司、政区宪三为中心的 , , , , 起了新日本

(GHQ)为了让自己的政化。 (GHQ)为了让自己的政化。

· "匹渡美国, 从迪士尼开始, 依欠怎么, 对关国际中间工作室。然后在东京练马区的大 了, 建设了一个供暖设施完备的白色墙壁的工 , 成为了当时坊间热议的话题, 媒体称之 为"梦工场"



「《白蛇传》的艺术成就非常的高,激励了一代人。而这部 居然取材于我国的民间传说 壮哉我中华民族

口性"、之后上映了很多次,也有很多人 看过它之后燃起了对动画的热情,它绝对是日本 动画界的里程碑。当时正在高考的宫崎骏抱着"反 上是日本动画,肯定没什么了不起吧。"的心情 去看,结果被作品的品质完全地是极了

然而这时的宫崎骏还只是一介书生。这还不是属于他的时代。这个时候,在日本的少是男诞生了一位史诗级的巨匠,他奠定了日本动画的基础,是让日本动画成为日本国粹的最主要功臣他的名字。1、1、4、4、

人工人工,「核可以雇用自己的动画公司。 11. ,当时受 GHQ 指示创立的日本动画基本什么 都没有做就黄了。一时之间,在东京根本就没有 九二二」,因此手家也没有找到工作。于是,手 每决之了私,曼声可读人用事作动画,一时间 流浸于漫画的创作之中 然后接连创作了数部大 热的作品。

. ,

• ALJ



山本東南
「原名・善欠配 1898-1981」
「計算型型 「マリー本画的同时 「在北、鉄町集体」
関制 1 「リキ体」、 北山在チェキ世標之」。 落年を本 美西 他便从北山映画等「所里科 7出来」 成立了「山本曼」を 作所并于同年制作了。 城中山 3 「185点年」他 "生作 本第 古十京。 金加田 二畝体》 「960 己类体」 一門。 1968年 他馬内在教育の馬市本方面的音量布受。」 中華 電章







村田安司 (1896-1966)

出身手横兵市 他从小县欢绘画而立志成为画家 初中毕业之后,他在电影院上班、从事绘画宣传图的工作。1927年,他制作出的第一部动画是《猿蟹合战》,之后又做出了第二部高人气的《蛸之骨》,而这两部的原案和脚本是青地忠三,青地几乎负责了村田作品的所有脚本。村田的动画制作是以剪纸手法为主的 而他的剪纸技术可与机器制作相比拼 因此被称为前纸名手。另外,以前制作动画是人工摄影的 村田则利用马达工作,使得工作效率大幅度上升 村田于1937年独立 离开横点电影商会 在这家公司里,他创作了三十多部动画,村田县画研究所成立后,正好赶上战争而没有出现任何作品。战后1945年,他加入了日本曼画电影公司 自己的公司则极产。村田也因为生病而引退



政区第三 (1898-1988)

出生于大阪市,但在淡路岛长大。老家是经营不动产公司的、 因此家庭还算當裕。1922年,他先在京都学习绘画,而后又 来到东京学习西方绘画。1927年 在家里的资助下、他自主 制作了儿童电影《贝之宫殿》。1931年,他在日活太秦里制 作了第一部动画《难船物语猿之岛》。1933年,他接到松竹 的委托、制作了第一部有声动画(力与世间女子)。1934年 他使用了贵重的赛璐珞创作了《茶釜音头》。虽然这个行为使 得日本动画的技术得到发展,但因为经费不足而导致公司破产 了。1941年松竹开始制作动画、招募政冈入社。1943年、 他制作出了《蜘蛛和郁金香》这部完全看不出是在太平洋战争 时期创作的作品 现在仍被人称为名作 战后 1946 年,他又 创造了描绘东京春天的作品(樱花》,但因为太设置通了而没 有公开 1947年 讲述一只孤儿小猫的作品《弃猫小多拉》 后来也成了名作。1949年,故冈因为家庭和经济两边的问题 而从动画界望引退 转到儿童杂志上画插画和漫画 政冈自主 制作的《人鱼心主》虽然从没见过天日 但他对促进动画技术 发展的功绩是非常大的

与漫画部不同的是,这些人的身份并不是助 手,他们是作为独立的工作人员个体来待遇的。 不过,在那个时候,还完全没有动画的收入,大 家的工资都是来源于手家的漫画稿费。

工作室决定,第一部作品是、街角物语 手家认为,作为第一部作品,它承载着为工作室 定位的重任,一定要具有很高的艺术性。这是 部以街边的海报和林荫树为主角的映像诗。一、 电影公司不给作配给的话,就自主租影院来进行 公映一一手家已经做出了这样的决定

一年之后,也就是1962年,《街角物语》制作完成,上线公映。这一年,公司的名字由"于家 Production"改成了"虫 Production"。虫 Production的蒸蒸日上,直接导致了东映动画的人才流失。在1961年东映的员工还结成了要求涨新以及改善工作环境的工会组织、与公司方进行了激烈的对峙,这导致东映几乎失去了年番动画的"双门

比如说坂本雄作,作为东映动画公开招募的一期生进入公司,后来就是因为受不了东映强硬严格的管理制度而转投手家门下。东映动回虽然是手握。广1蛇传》(1958年)《少年猿飞佐助》(1959年)《西游记》(1960年)等长篇的业内霸上,但是每个制作人都仅仅是庞大整体中的一颗螺丝钉,这多多少少有些埋没人才。这也可以说是,整体瓶搬迪士尼系统带来的负面影响

于家治虫在打出品牌之后,第一个想到的,就是制作 TV 动画:

1953年电视节目开始播出,第二年,力道山

* (ACG

型木村组入 Sharpe 兄弟的比赛在街头TV 放映。

- 1 人气。当时的日本还处于贫苦之中、

系映动河,在制作一部一个半小时的长篇动 一门名员工,怎件周期长达一年 、、16000多万门元 以这个方法, 、 1 2100人能 、 1要3000万。按点当时书均50万至 了的电视节目预 4 、 5 、 入方夜潭。

虫 Production 就在这种情况下决定了制作。铁 季河至木。的 TV 动声、当时一集的制作费(给电 放金)就要 55 万。毫元疑问,这是一个 · 三大亦字的行为

 复杂的故事的长篇动画。

一个。」「多一由的漫画作品 铁臂阿童木 在原著的基础上,有着庞大的故事线路。并且于 家的作品还有很多,如果能一次构筑起一个廉价 的动画制作系心的话,那么属于虫 Production 的 完藏可就太多了。

就在截止日期不断追赶的制作过程中, 有限 动曲的手法被逐渐地确立起来。大致如下:

- ·最初定为一话 2000 张原画,但是还要比这个更少。
- · 即使是要刻意追求动作流畅的场景,也不要用 低于三格摄影。
- · 比如抬头这种不需要多余动作的图就用一张原 画带过。
- 过车这种场景, 用一张图卷轴式表现。
- 走路的时候,背景用滑动的方式。
- · 胳膊和腿都有动作的时候, 手脚的动作要分开。
- · 说话的嘴型只有张嘴、闭嘴、半张三种。
- · 要保留过去的原画,并分好类,以便以后继续 使用。

· 剪辑太稀疏的话会暴露有限动画的缺点,所以 要加多剪辑的次数。

为了积攒格数而采用人物特写定格的技巧, 这来自于默剧的活用。手家的家里有一个法国的 放映机,所以他从小就能在自己家里看动画。这 个放映机是手动式的,字幕直接嵌入到胶片上, 所以在操作放映机的时候就能有一段时间是在停 止的状态下看字幕。

然后在看《非力猫》的时候,不仅仅是字幕处, 就连人物特写的部分也会停下来。这就像是歌舞 伎中的亮相一样, 手冢十分清楚在特写的时候画 面静止的意义。

这种克服有限动画缺点的手法之后在日本经过了干锤百炼。在画面静止的情况下加入摄影技术,这种于法不断进化,甚至都出现了物极必反的症状。比如《口袋妖怪》第 38 话引发的 "3D 龙事件"。

日本动画在重视"世界观"和"故事"的同时, 有限动画技术也给日本的动画带来了巨大的影响。 使得 Live Action 这种模拟现实动作的技术在日本 几乎没有发展,赋予人物自由的动作也就成为了 日本动画的个性。

这个时候的虫 production 不断地有人才加入, 其中就有后来监督了《机动战士高达》的富野喜幸(富野由悠季),另外,从东映动画移籍过来 的林重行被升职为原画担当。这位当时有着"林 太郎"这一昵称的动画人在之后监督了一个动画 1.作《银河铁道 999》。

铁臂阿童木》的成功, 触动了当时日本的众多电视台和动画工作室, 他们也都学习着虫 production 的成功经验, 纷纷加入到了 TV 动画的 制作当中。

TCI (Television Corporation of Japan) 也就是 日本 Television 创立于 1952年,期间经历了电视 显示器的进口风波,一度只靠商业广告赚钱。在 1963年设立了EIKEN 工作室,开始进军TV 动画界。

在《仙人部落》之后,1963年的10月20日, EIKEN的另一部动画《铁人28号》也在富士电视 台开始播放。《铁人 28 号》是大型机器人动漫作 品的始祖。它的"自己无法移动,需要驾驶员去 模控"的这种设定,也被之后的机器人作品所传承。 故事中的机器人铁人 28 号是一个没有自我意识的 兵器,无论敌我都可以操纵他。这一设定与凭借 自己我意识行动的阿童木有着非常明显的差别。

在《铁人 28 号》开始播放仅仅一个月之后的 1963 年十一月七日, 《8MAN》在 TBS 上开始播放。 《8MAN》的剧情模式是单元剧, 在孩子们中间有着很高的人气。在动画当中, 大部分的地方使用了有限动画专用的省略画法, 不过只有人物的下半身保持了一个比较高速的画面移动, 宛如子弹 飞行一般。另外, 与《铁人 28 号》那种惩恶扬声式的单纯故事相比, 《8MAN》的故事具有更多的大人色彩。

就如大家所见,日本的 TV 动间的前三部作品都是 SF 类型的故事。所以,在 TV 动间的发展初期,SF 作家参加脚本的编写成为了当时的一大特征。 又随着制作数量的增加,甚至还出现了一个脚本作家分别负责两个互相竞争的动画的情况,之后 TCJ 改名为 EIKEN, 于 1969 年开始播放,现在依然连载着的不朽的长篇动画《海螺小姐》就是由他们制作的。

继虫 production 和 TCI 之后, 东映动画的 TV 动画《狼少年健》也在 1963 年的十一月二十五月 开始播放。电视台是 NET。也就是现在的朝日电视台。

在 TCI 和东映动画追随着虫 production 搞着 TV 动画的时候,手冢治虫已经开始在酝酿一个新的企划了——彩色 TV 动画。

作为试水的先行者,在1964年一月二十五日放映的《铁臂阿童木》系列的《地球防卫队之卷》就以彩色的形式进入到了大家的视野中。然后,这段动画的收视率就达到了令人吃惊的40.3%,这是TV动画第一突破40%的收视率大关。

然后在1964年的秋天,《森林大帝》将被彩色动画化的决定公布于世。这部作品是在《漫画少年》上连载的长篇动画,是一个以非洲为舞台

* ACE

. 分宏大的作品。赞助商是三洋电器、他们扎 、支影色电视的希望也都寄托在了这部动画上

森林大帝》这部动画不仅仅是一部彩色的 二式回,而且还是第一部在制作企见的阶段就几 、考虑到对美国的出口的动画。利用《铁臂阿童 、 压辟出来的出口线路,研究着美国具体国情、 2、11、 条渐抓住了向美国出口动声要领 1.体

- · 不体现人种的差别。
- 不出现攻击动物的场景。
- · 人类之间的暴力也要尽少的描写。
- · 不要有露出女性裸体的性表现。
- · 不要拉长剧情, 一集一个剧情。

名家辈出的成熟期

有以手家治虫为主的动画人摸索出了一个良工、以及工业营模式之后、日本动画也基本上、总是结束了探索期、开始向着多题材化、多大学化的方向发展。也就是说、更像是现在的日本工工的动画诞生了。其标志就是1974年《字、是大和号》的播映。

宇宙战舰大和号》在日本动画史上的地位 相当之高,被称为开创了日本动画新纪元的作 为力它头一次把主要的观众群由儿童转向高 ;和大学生一就是这部作品,奠定了人们对日 二二、4 "不是给小孩子"看的基础认知。也正因 "11本"作品有国内外受到的广泛好评,日本的动一、生始有了前所未有的信心,他们找到了一条 了道路。这条路不与美国重复,它有着日本自 、特色。

到了 1984 年、两位动画大师凭借着两部作 里性名扬世界,他们是宫崎骏和押井守。宫崎 :、印 风之谷》一经上映,便成为了街谈巷议的



手冢冶虫 (1928~1989)

日本漫画家、动画制作人、医学博士。原名手家治,因喜爱昆虫,所以把他的原名"治"改成日文中发音很像的步行虫的日文名称,汉字写作"治虫"。以后手家治虫就成为了他的笔名。同时,他以医学家身分的名义仍使用原名手家治。他也是日本第一位导入助手制度与企业化经营的漫画家1961年成立"手家治虫 Production 动画部",翌年以"虫制作公司"的名义开始舌动,日本第一部多集 TV 动画铁臂阿童木、第一部彩色多集 TV 动画森林大帝均诞生于此



↑ **(铁人 28 号)** 是操纵型机器人动画的始祖、设定上的开创性为后来的动画人提供了很多思路



↑ 《森林大帝》是第一部彩色 TV 动画、并且是在制作企划 阶段就为了进口给美国的一部作品



*《宇宙标舰大和号》在那个时代成为了许多高中生、大学 主人、灵奇托



▶ 《风之谷》给人们提出了一个在当时全新问题 关于人如何跟世界共存的问题

十二、大工厂、人工发行、人工、各、个 1, has a ... 1 (L + 1) 1 .. 4 ft 1; the state of the s 1/4, 10 1 , 10 1 , 10 1 , 10 1 , 10 1 , 10 1 ",作粉粹机"的行为。不过无, (二、石、土 上,的成功和对目本动画的 "一。" () 表示 1. 5,在《风之谷》上映的师师,包含《 · 广告卜力动画工作室、开始 区域以 司司 2.后出品了一个又一个名。 ヨ・月11 イー . 他依然被看或是月本动画的代表 21. 21.1

99、年、12年(本各人、位下信用、 11年 11日 記される人。 か、、)日 マケ FY 1 年 11日 記される人。 か、、行 人 の 私会在 11年 2日 表 11年 14年 区 の 11年 2年 2日 まった 1 年 4日 区 に 11年 2年 2日 まった 1 年 4日 区

様々2.月できば、木俊木に「其播放費」 便、またして気に、ストラー「根多力」な 、生なし、大きいで、まて、「な功」新町形 支ごなど、番し様及例。、 カナトロ、、、、、

* (ACG

(1) なすがり、は
 (2) 存まがり、より、10名。
 (3) しゃっくい。これをは付ける。
 (4) しゃっくい。これをは付ける。



·伦野杰姆 , 960



: 」、男士女 这一个机体 成为了我们<mark>依然懵懂时候的不见回忆 几年之后 我们看到了原版的《EVA》以此爱上了这部动画 把</mark>它 章 * # * ** 対至今日 我 * 依然会关注有关它的任何消息 这就是大爱 国此能不能看**懂 (Q)** 真的有那么重要吗?

日本动画

日本动画的类型

在日本 - 幼囲并不仅仅是小孩子看的娱乐形式 - 大家対于动画的素愛是全民性質的 - ビルー はい也分良・サブート・ディー ・ は有着不同的年齢、不同的爱好的人也都能喜欢上它



按受众划分类型

儿童动画

动画这个东西在全世界大部分的地区都被认 定是小孩子看的、单单在日本、动画却成为了一 个全民性质的影视作品。在上一章节的历史部分 我们已经讲到,日本动画之所以有现在这种独具 ·格的风格,是因为他们在制作动画的过程中不 断地遇到问题、不断地解决问题, 最终才形成了 这样的一种思路。你非要把动画界定成为卡通性 质,利用奇幻性卡通性作为卖点,来吸引小孩子 观看的话,美国就是你头上永远无法翻越的大山。 经济基础摆在那里,任你折腾出花来也不见得能 够得到美国的边边角角。因此日本的动画人逐渐 在动画中加入了故事性、内涵性, 使动画的受众 变广, 让动画也能够成为动画制作者传递思想, 传递自我意识的一种途径。如此一来,动画的受 众年龄层就越扩越大。如今, 我们每一季度追看 的动画基本上都是深夜档动画,面向的年龄层主 要以高中生、大学生为主,属于青年向动画。不 过动画的初衷就是给小孩子看的, 因此即使现在 的 上流动画都是青年向为主, 但是面向小孩子的 儿童动画依然有着相当大的规模,并且依然是现 在日本的小孩子们的主要娱乐。

近年来,有些动画公司却有着非常坏的心眼, 他们把一些分级制度较高的动画包上了低龄向人 设的外壳,在市面上销售。使得喜欢动画的一些 朋友错过了这些动画。

最初,魔法少女这一系统的全部动画,都是 间向低领女孩的作品。直到《美少女战士》出现 之后,才有更多年龄大一些的女孩也得入其中。 这些被"变身少女"吸引的不仅仅是对剧中为数 不多的帅气男性、华丽艳美的服装着迷的女性, 还有对"少女"本身充满了兴趣的青春期男孩们。 当然,这只是在最初的十几年里。

《魔卡少女樱》在我国上映之后,她没有过度夸张露骨的变身,也没有那些足以刺激男件荷尔蒙的女性角色,因为这部动画原本就是女性向作品,但仍然吸引了无数的男性观众,其最主要原因就是"幻想"和"少女"。实际上现在男孩子很容易满足,不需要卖肉卖萌,只要这个角色真的萌,真的有魅力,那么单纯的观众就会买账。

喜欢儿童动画的成年人越来越多,个中缘由 其实并不难猜。现在的成年人心智成熟都较晚, 他们在工作和生活的压力之余不想再为剧中的男 女关系、或者角色的生死未卜纠结,那么剧情单 纯,有可爱少女和帅气少年的动画便足够吸引他 们的注意。尤其是当现在动画公司将儿童动画做 的不再那么"幼稚",更多人的喜欢儿童动画也 是情有可原的。

从定义上来讲, 儿童动画就是在企划阶段就把动画的观众群体定位在小学生以下(以年龄段划分)的动画作品。他们的主要目的就是弘扬真



与美,让孩子们有一个健康向上的心态。通常, 这些作品的周边玩具也同样都是面向小孩子的。 一,这个"小孩子"也是比较笼统的称谓。再进一步细分的话,还可以分成是婴幼儿、小男孩和小女孩。也就是说,儿童动画又分为一类,并且它们之间的差别还比较明显。

[學, 《种动间是十分幼稚的。小孩子到了 」」於此有無不再喜欢了。这时候他们就会 去看一些故事性更强、更加有内涵的动间。也就 是面向 8 岁左右的小孩的动间。像是我们所知道 的日本动画的经典之作《铁臂阿童木》《哆啦 A 梦》 心名乱太郎》都是属于这种类型的动画。而这 六切画、也正是普遍非动画宅所认为的动画的形

以个年纪的小男孩,喜欢幻想,对科幻有着 本,几热爱。所以《铁臂阿童木》和《哆啦 A 梦》 一、为他们的最爱。这个年纪的小女孩,每个人 那认为自己会成为童话里面的公主,穿漂亮衣服, 要啥有啥、因此喜好的不同导致他们所喜欢的动 即也有所区别。 男性向和女性向的动画区分, 从这个年龄就开始了。

乏小女孩欢迎的动画代表就是《美少女战士, 华丽的变身,帅气的夜礼服假面,可爱的台词都 是吸引她们的元素。当然了,一个作品,不同的 、去看,所得到的观感也是不同的。《美少女战士》 影响的也并非只有小女孩。一 至少在它引进



* 东映动画凭借着这部(光之美少女) 每年都会从日本的小 朋友那里掳走好几亿的票子



↑ 《忍者乱太郎》不仅仅受日本的小孩子喜欢,它作为一部 正版引进到中国的日本动画。也同样受到很多中国小朋友的 欢迎。



"(美士女战士)是中国 1990 年左右出生的,孩子而年的 x-看动间之

少年动画



· 新、 新、 企作行业 ()

一一《子生、二十二十二十二 法身体开始发 一、他们"生发"、"二、丁"、马克到自己的 こ、 多年に大 オな 「双く、新地反作用到 The state of the s 1 - 1 - 1 - 11 - 11 - 11 - 1 畫度、它与这两个类型并没有明 在上 1.7 我们小的时候,电视里面放着一点看点点、。. 直 逮捕令 、私) 今以元告的F ← 5 日当可能へ スープ・パンプログール →持不仅仅是友情、无论我() かったり。 , 可以肯定的是, 这些动画带给了我们无 -(1

 不断成长的主角,不断强大的敌人,不断强大的 上角。其过程,充满友情、努力和汗水。动声中 面的主角个个梦想明确,善良勇敢。在经典的作品中,少年动画格斗题材的代表是《龙珠》和《圣 斗士星矢》;那个时候,孩子们都充二力 欢在户外跑来跑去。互相之间言语不和就大打出 于,打哭为止。他们嘴里把"龟派气功"和"天 马流星拳"喊得震天响,不求有朝一目自己也能 有觉如此神功,但求此时此刻喊着一河的自己上 上等悟空和星矢一样帅气。一人,但可,每了一 不紊地生活,开始点上,或他们是一个一



子,直接转行篮球,天天在公园里的篮球架下面练习投篮,打铁的声音时断时续。这些孩子,几年之后成长为学校里面人气爆棚的运动少年

少年动画的主要作用正应了 2012 年伦敦奥运 会的口号:激励一代人。无论哪个年代、无论哪 个国家, 基本每个正在离开童年的少年都会迷上 少年动画、而少年动画的优秀也保持的一如既往。 现在的孩子不再喊"天马流星拳"了, "龟派气 功"也渐渐地失去了它原有的影响力; 但是他们 依然有着一颗成为"主角"的梦想、他们在课桌 上画着木叶的标志,他们值目的时候拿着扫帚低 吟一句"卍解"、他们在《火影忍者》中感受到 了友情的珍贵和努力的作用, 他们在《海贼王》 里学会了做什么事情都要拿出自信。少年动画最 珍贵的地方就在于它足够的热血、它能激发出少 年们奋斗的欲望。也正因为这一点,少年动画的 观众群体不仅仅局限于少年。曾经追看动画的少 年正逐渐地长大、他们或许渐渐明白了现实是残 酷的,并非每一次的努力都能有所回报,并非身 边的每一个人都能像少年动画中主角身边的伙伴 一样可靠。但是、少年动画曾经带给我们的拼劲 和动力是我们永远都忘不掉的。现在的孩子们在 很多年以后,也同样会走上工作岗位,面临着社 会中的各种无情现实, 当他们碰壁碰的灰头土脸 的时候, 脑海中或许也会浮现出自己少年时候的 血气方刚。少年动画、仅仅是动画而已、归根到 底也只是为人们提供娱乐的一个载体而已, 然而 我们确确实实地被它激励过。既热血, 又励志, 足够浪漫、足够单纯、这就是少年动画。

少女动画

骨子里面的战斗欲望让男孩子们在合适的年龄爱上了少年动画。不过少年动画虽然是日本动画的王道题材,但你也不能因此让所有的孩子都必须看它们。全少,你不能去勉强一个女孩子去喜欢少年动画。在小男孩纷纷放弃机器猫选择流川枫的时候,女孩子们早就已经过了那个痴迷《哆啦 A 梦》的年龄了。生理课本告诉我们,女孩子

平均要比男孩子早两年进入青春期,先一步成长的她们开始逐渐认为同龄的男孩子简直就是小屁孩。我们在很多有小学校同描写的日本动画中都能看到一个场景:放学大扫除,女孩子们老老实实地干活,男孩子用扫帚和拖把当武器打来打去。然后女班长嘟着小嘴发着牢骚: "真是的!男孩子就知道闹。"一一这是一个展现出男孩子和女孩子差异的经典桥段。性征的差异同样反作用到了兴趣的选择,男孩子喜欢的打打杀杀并不能合女孩子的胃口。这是既定的事实,你们要相信,大部分女孩子是不喜欢少年动画的,喜欢少年动画的女性不是女汉子就是腐女。这个时候,她们选择了一条完全不同丁男孩子的道路——看少女动画。

少女动画,就是做给少女看的动画。题材上不如少年动画那般多样,多以爱情故事为主。主角是女生,多设定为平凡的女生。并且一定会接二连三地遇到帅气的王子型角色。因此,少女动画对于它们的观众来说,主要能提供两个杀必死(就是福利的意思);第一是代入感。第二是满足她们喜欢帅哥的心理。下面,我们就来详细地谈谈少女动画。

少女动画改编自少女漫画,现在业内公认的 首部作品是 1966 年的《魔法使莎莉》。播出之后 就在女孩子之间有了很大的反响。一部作品能不 能叫好叫座,很大程度上都取决于制作者对观众 心理的把握。一部动画让观众觉得有趣,观众就 会选择追看;让观众对角色产生带入感,观众就 会商欢上这部作品。少女动画就是凭借"代入感" 这一把利刃,才在动画之中打杀出一片天下的。 不过,它们普遍给人的感觉是:这种代人感并没 有像少年漫画那般产生出积极的影响。

少女漫画和少年漫画是日本漫画的两大王道 题材。它们从很久以前就形成了自己的模式, 无 论作品如何选材, 如何进行设定, 在大方向上也 无法脱离基本的食路。——因为刊载它们的杂志 的风格是固定的, 每一家杂志都有自己的传统。

固定的模式, 是一个王道题材立足的根本,

• (10)

但是少女向作品与少年向作品有着一个非常大的 4 是点。少年漫画的题材主要分为格斗和运动两 四,在格斗和运动之内,还有很多可以选择的地 方 至少运动题材就会包括各种各样的运动项 目。然而少女向作品基本全是爱情这一个题材, 时间一长无疑会让人产生审美疲劳。这时,就需要有一些到走偏锋的作品出现。

所谓的剑走偏锋。就是为少女向作品之中加 、 四分了爱情之外的元素、或者利用新奇的设 完末牌得观众的振琢 区之中成功的代表作品有 离开校园、讲述大人之间的爱情的《NANA : 将励志的比重抬高到与爱情同一水平线上向一交 呵情人梦》与《蜂蜜与四叶草》:引入宅文化的 ト に 是 女 仆 大 人 》 : 强 化 女 主角 人 格 魅 力 的 《 櫻 。 高長公兵部》:利用新奇的角色设定来吸引观 (EII) (公支門分): 强调动画本身品质的《邻座 (14回) 0:加入了战斗元素的《图书馆战争》 还有加入少年漫画风格的《花牌情缘》。这些故 事构架不同于传统少女动画的作品。一经播出便 2到了各个群体的好评,反倒成为了当今少女动 、叫的代表。以一般的角度来看、传统的少女动画 似乎很难再有什么新的突破、但就在大家都这么 认为的时候、《好想告诉你》闪亮当场、为所有 的传统少女动画正了一次名。

好想告诉你》的故事线路非常老套,从大方向来看丝毫没有什么新奇之处,角色之间的恋爱进展十分缓慢,被很多人戏称为《好想急死你》。但就是这样点,个不似很严重的作品,却又刀了小手少女(「全是少力」心中的不典。好想是你你》一举成为校河恋爱的代表,成为了很多人感叹青涩校河时光的媒介。其最大的成功就是塑造了一个不完美的完美男主角——风早翔太。风早翔太是少女动画史上最接地气的男主角,没有之一。他出生在普通人家,没有逆天的学习能力,没有傲人的武功,也不会插花剑道骑马弹钢琴;他会嫉妒,喜欢上爽子时他会变得白私;偶尔会闹点小脾气;一笑起来。他身上这种"普通"的特质给予了女性观众无数的可能性,在《好想告



* 〈蜂蜜与四叶草〉是一部别致的少女动画 它不会开创什么先可 因为它独 无二、



↑ 《花牌情錄》是 部少有的励志向少女动画 比起少女向 的爱情,它的故事更加热血。

青年动画



↑还记得那些年**(一骑当千)中的**女孩子被打破的那些衣服 吗?

上的巨人 ; 还有很多看似是少女真的动画其实 巨属于青年动画、比如 夏季密会 。比如 琴 補小姐 , 再比如 海月姬

说来说去,到底应该怎么去界定青年向动画呢?我们不知说的画你一点吧。你在家里看一部动画。这个时候你的家长很好奇地问你: "看的什么呀?我也要看一会",如果你能非常淡定地

接受邀请,和你的爸爸妈妈一同来看这部动画,那么这部动画一定不是青年动画。反之,就是。

在中国的宅文化中有一个老词儿: 系必死。它的出处是 新世纪福音战士, 谐音于日语发音的 "service",特情动画中的略带情色的场景。因为这类场景比较能够勾引出观众的性故,因此有服务性质。"系必死"也就这么流传开来。借用一下江东河、"些"当与年动画的定义: **有条必死的动画。就是青年动画。**

深夜动归,顾名思义,就是在半夜播出的动师。 「段的电视节目有以下几个特点:第一,内 「较松,可以播放的题材多;第一,播放委 托费很便宜;第三,观众年龄层偏大。这三点成为了青年动四发展的温床。更料上记载,日本的 第一部深夜档动画是 1963 年在富十电视台上播出 的 们人溶溶 , 在这之后也有过几部在深夜播出的 加人溶溶 , 在这之后也有过几部在深夜播出的动师, 但始终无法带动起潮流,不成气候 此后,因为考虑到收视率和影响力等原因,动画的制作方基本都不会去考虑在深夜播出自己的动 即。毕竟这个时候录像设备还不够普及,人们也 根本没有大半夜看动画的习惯 一 没有人收看, 口然亦会有深夜动画。

直到 20 世纪 90 年代、独立是在深夜档的 每日中重播了经典动画《机动战士高达》。这一



月4日。一部叫做《EVA》的动即 一、台黄金时段。这部动四融合了机战、 黑暗以及杀必死等诸多元素。在这 「、整个日本动画界都一直受得它 T字心中的大神。不过在《EVA》首播的 它的收视率并没有那么高。因为 EVA :不适今在黄金时段播出, 无论是小孩 都无法理解《EVA》的故事以及同 主角碳直酮代表的是当时高中以上的 - 啶真响的逐差、懦弱、对认可的渴望 群体之中形成了同步率非常高的共 ·.件格迥异的女主角,加上残酷血腥 .字场面。《EVA》在青年群体当中迅速走红。 EVA。在深夜挡重播、掀起了真正的 " , 可时也带动了涂夜档节目的风潮, 自习惯在深夜看动画

、EVA》被中国正版引进,译名为、新一、战士》,在中国的各大电视台上广泛播重然引进之后的版本重新配了音并且删减了分情节。但保留下来的初号机一次东军上的一个原加上意识流的分镜依然在当时从小,一到刚刚工作的年轻人群体造成了非同凡响一下。并产生动画这个概念逐渐地深入。一个不是一个一个

・ 2 · 2 · 4 * 〒 2 , 涉及题材已经相当广。 ・ 2 · 3 典。改编作品的来源 § 可从



↑一定有非常多的绅士是因为看了《**草**莓棉花糖》之后 才变成了萝莉控的。

以漫画为主发展为以轻小说、GALGAME为1不得不说,日本ACG之所以能有如此大的影响力,很大程度上都得归功于深夜动画。从深夜动画走向繁末了始,青年动画主要以深夜动画的形式播放,然而也并非所有的青年动画都是以深夜动画的形式播放的,这个例外就是MBS的"上六"档动画

所谓"上、"就是上曜「晚、上角。思、也就是周六克八点。从1993年月始,MBS就开始在这个时段播放几一,的节日了,有的时候是功可有几时候是特赦是一2002年10月,《高庆SEED》登陆上六档,在它播出的这一年里,上六档的收视率达到了前所未有的高峰,于是这个小时点被定义成为动画的黄金时间。一开始上六档的收视率达到了前所未有的高峰,于是这个小时点被定义成为动画的黄金时间。一开始上六档的动画都为年番,故事风格大气磅礴。主题《约》娱乐性较强,兼顾了品质和商业两方面。一点人SEED》在人气上的霸主地位一直持续到2006年凉宫春日的忧郁》播出为止。在 SEED》之后,上六又播出了《钢之炼金术师》和 SEED》的

续作《高达 SEED DESTINY》,这两部作品也取 得了不错的收视率, 进一步奠定了土六黄金档的 地位。不过这之后播出的《BLOOD+》却意外地 遭两到了收税消铁卢,之后的七六也在没有重现 己 SEED》和《钢炼 那个时间的影响力。2008 年4月、下六代将播出时门调整到了工。并且 播放了人人气或夜动口 叛逆的鲁鲁修》的续作 城上的生售修 (2) ,虽然动 町本身十分精彩饱 之好11, 但是因为观众群体不一样、动画提前被 泄露等诸多原因、《鲁鲁修》第一季的收视几乎 等到了土六日五档有史以来的最低点, 「至乏不 如 永夜档的第一条件 这个线幅的点未告诉 了动画制作公司们 ^ n , 3 r 档的观众群体 '」徐夜档的观众群体''、全不一样',并不是人气高 的动画就能通吃任何一个时段 在这之后, 日五 档播出的新《钢炼》《战国 BASARA2》《闪亮 的塔科特》《魔笛》《青之躯魔师》都是偏向少 年动画风格的作品。

口结起来呢, 青年动画的观众群体虽然不会



↑土六档的老(钢炼)是大家的一个关于梦想和人生的思考。

* ADD

台都由青年组成,总会有那么一个两个孩子无意。 2中晚睡了一天、窥见了青年动画的一角, 然后 三门深似海。但是大部分的孩子对青年动画 '、'公感冒的。青年动画多在深夜播出,比起 一一切周和少女动画那种兼顾了王道食路的风格 · 1、青年动画更加的随意、更加能体现出来动 :者的个人才华。我们会突然地从某部动回 二、与工感灵, 己公大监被某部动画的画面震撼, 3个时候,我们特别想去跟别人分享自己的感触。 二向环顾四周、夜已深入已静、没有人会老老实 云地听我们诉说。然后, 我们知道了这个世界只 写自己最了解自己, 我们知道了有些感触是只有 夜之间长大,他学会了内敛,他开始学会 i的沉默和适度的顺从,他懂得了圆滑处事, 道了世界上有些事情不是光讲讲道理就能讲 的。儿童动画教会我们热爱, 少年动画教会 : 门勇敢, 而青年动画则让我们更加成熟。

成人动画

(观看本页内容时,请读者自律。还没到 18 ラ的读者请自觉翻到下一页。)

成人动画,看名字就知道,就是小孩子绝对 下花石的动画。给出定义的话,就是做给大人看 它,片中带有性场面描写的动画。法律规定为18 ",即18岁以下的孩子禁止购买和观看。也被 "为"色情动画"或者"18禁动画"

成人动画不属于我们之前介绍过的动画的范 因为它色情,它就不可能达到与其他种类动 可的地位。 就像你不能把 AV 看成影视艺术 品一样,成人动画也同样不能划入日本动画大 家庭之中。至少,在我们现在所能买到的一切有 本动画历史的书籍当中,都不会有一文一字 。于成人动画的介绍。因此,在这一页的内容当 你不会看到任何一部成人动画的名字,我们 。到为止。

日本的成人动画诞生于1984年,以OVA的 形式发售。OVA也是成人动画流通的最主要形式。 它们的制作公司并不祈求能靠着一部成人动即扬名立万,也并不幻想靠制作成人动画发家致富。成人动画就像是一个合法的街边小贩,零散进货, 卖出一份是一份,挣一笔是一笔。因为总会有一部分人需要,所以市场客源虽然规模不大,但也算是比较稳定。

在成人动间的发展史上,也出现过像是梅津秦臣这种致力于优秀成人动画的大师。但终究作品有限、不成大气候。我们如今所能见到的成人动画,依然都是以色情场面作为自己的最大卖点。有些作品虽然故事还算有趣,但故事终归还是被性所压倒,我们看完之后记住的除了色情场面还是色情场面。

虽然成人动画出现要早于成人游戏,不过现在的大部分成人动画都是成人游戏改编而来的。不过有些成人游戏的品质倒是很说得过去,故事性比较强,所以我们也经常能看到成人游戏改编的深夜动画。有的时候,还会发生两方撞车的事情,一部游戏在改编成成人动画之后,又被动画化,登上了电视炭幕。最讽刺的是,TV版的动画在作画上似乎还比成人版略逊一等。

近几年,也有过一个成人动画以剧场版的形式上映的例子。不过它是一部百合成人动画,而且也并没有像 OVA 成人动画那样死命地强调性场面。因此也可以说是尺度稍微低了一点的成人剧场版动画。

面对成人动画,你很难去总结它对当年青少年有什么积极的影响,换句话说,它根本就没有什么积极的影响。成人动画的制作方多数还是想赚钱或者宣传原作游戏,而看成人动画的人也都很有自知之明——他们都是在夜深人静的时候悄悄地看。成人动画虽不至于被贬成什么"文化垃圾",但它也绝对不适合未成年人观看,好孩子们还是远离成人动画为好。



原创动画

月本学 作業 次間体分類です。11年 和核 ・、1・2 分すす。 八記 12、月六四 行 17、1 分与なか 1月の 日次知知日

八九十一支任初一次一、下上中电视行行工 个大小支任初一次一、电流工、号外一下上的 而公、在本依一复用、八思、作改等各作的一个 提下、成立制作委、会工作上初一、在第一种已 用、如果一一大工厂等本于有得目确的公司工属 的匠、五公司人,成立工程并次示信。可用一下个 例子、比如《魔法少女小园》,的本是下匯会 写的、而虚渊玄在动画的制作过程中明确之程: ANIPLEX、因此《魔法少女小园》就属于原仁作品。在这里要特别提一句,OVA 动画的全种是 Original Video Animation,也就是原创制作功工。 不过这个"原创"与原创动画的"原创",是不

不过从几个的支来看,这色对了也写了有 1元人也太小。这有了各方人。基础、对于做好 数件。个是信的社会可求此有一一点是自己地位。 次代、包含于一多元方面。从《本字记》中,一 点棒。是可读,如《播》之后和特色。但记言传、 成于《上》诗,如《播》之后和特色。但记言传、 成于《上》诗,如《播》之后和特色。但记言传、 是一种《四篇》是一个有名言绘。《《NRINE、 BONES、和 Production LG 都是原作《一志》未入 ,其中 SUNRISE 的机被题材和 Production LG 目外是材部广义公司。一人。

按形式划分类型



↑ (心理测量者) 的腳本由著名並及腳本家、小说家虛測 玄负责。故事論暗硬派 猎奇深刻 充满了他的个人风格

改编动画

次月1、明日本 明日、北上水源、 以11,12年次 日本日、北日、北日、北日、大日、北日、 本 1984、新八龙、建

ハ . 、、、、、 . . 作 : '、、





《名》 女。 。 原则 * 支的 think 女 女 年 二溴中原 多 子子之人 大事件 " , " 。 " 千 、 " 书 、 " 》 。 " 是



后宫动画

一一是什么可思观。相信点多人应该和已平 有以个,则即思想也,心了,则可就是为几一帝 也要或们在了可信的短力,之后它的意思。但的 转变成了人,皇帝的妃子也可以用"言言"一词 代指。然后到了现在,社会的发达怎么还能吞忍 如此封建的因素存在,于是在各个有文化重人权 的法治国家纷纷启用了一夫一妻制之后,后宫这 个词就不再有它原本的意思了。我们在动画中所 指的后宫,仅仅是动画里面女性角色的代称而已。 然而并不是有女性角色的动画就是后宫动画。没 有一帝,自然就构不成后宫;妃子们不争宠,自 然也无法定义为后宫。所谓的后宫动画就是故事 中的女性角色都围绕着男主角打转的动画。

从广义上来讲,后宫动画的男主角多带有相 犯比较平凡、性格作常迟钝、天生的烂好人这几种特征。他们在接触女孩子的好心,总是用自己 允意识的温柔来获得女孩子的好心,然后在获得 一位女孩子的芳心之后,又由于自己性格上的迟钝也始终不知道原来这个女孩子是喜欢自己的。 因此,他们还会接触到更多的女孩子,每接触一个女孩子,男主角就会用自己烂好人的被动技能 木软得新一位女孩子的芳心,如此往复,后宫就渐渐地建立起来。这种固定并且有些脱离现实的 模式,决定了后宫动画的观众群体基本都是男性。一一因为后宫动画说白了,就是来自于男性的YY。男性观众会从普通的男主角身上找到自己 些许的影子,大家在看后宫动画的时候或许会认 为自己就变成了动画中的男主角。

后宫动画历史还算是比较悠久,但是要说流行起来, 那还要在 2000 之后, 以《纯情房东曲房客》作为开端, 后宫动画的数量和质量都有所飞跃。纵观整个后宫动画全局, 风格也并非统一固定。有的动画后宫很庞大, 比如《魔法老帅涅吉》,

按题材属性划分类型

那 31 个后宫可不是闹着玩的; 有的动画后宫比较少, 比如《拜托了双子星》, 仅仅有两位而已。 有的动画男主角毫无理由地受欢迎, 比如《天路之物》里面那位樱井智树; 有的动画里面的男主 角帅气得一塌糊涂, 让你都不好意思去指责他月 后宫时候的无节操, 比如《魔法禁书目录》里面 的上条当麻,还有"物语》系列里面的阿良良木历。

除了男性为主角后宫动画之外,也有女性为 主角的后宫动画。主要分两种:百合类后宫和逆 后宫。百合类后宫就是女性开女性的后宫,比如 黄 金拼 等》里面的大宫忍;逆后宫指的就是以女性 的视角开男后宫,比如《遥远时空中》系列和《樱 兰高校公关》



↑ 《纯情房东俏房客》是后宫动画中的经典作品,除了女孩 子们都很可爱之外,还有一些励志。



1 (復兰高校公关部) 是逆后宫动画中的经典, 并且因为女主角藤冈春绿的个人魅力, 这部动画也有很多男性粉丝。



格斗动画

在大众的认知当中、动漫故事还是要"战斗" 有正义的伙伴、有邪恶的敌人、然后我们痛 f快快地打上一场、邪恶的敌人大叫着"我还会 !回来的!",正义的伙伴带着满脸的灰尘和身 . "方口茅受着众多善良民众的欢呼。——这是 . "其故事的情节,在相当长的一段时间内, . "人"力动画作品就应该一直都是这个节奏。这 . "人"与秦之中,正义的伙伴用战斗的方式击退 致人,而我们把不依靠武器和机体,只用双手双 脚和简单的冷兵器的战斗称为格斗。格斗动画就 是以格斗为主要元素的动画。广义来讲,格斗动 . 《属于热血动画、模式比较简单、有天赋的 . "、",不断遇到强敌,再不断战斗,再遇 人,直到作者不想让作品继续下去之时,他 不作最强敌,然后打赢他,结束

+4、山画的历史那是相当的悠久。比如伴随 众多八零后九零后成长的《圣斗士星矢》和《龙 村为小男孩普遍比较好战这一点,格斗动 上常迅速地在小孩子之间流行起来、那个討 人是天马流星拳又是龟派气功,这两部动 一、成为了社区里面小孩子必看的动画作品。 , : 格斗动画, 就不得不提《周刊少年 IUMP》。 二: 人人上的热血向周刊漫画杂志基本上是少年 曼· J 圣地、我们几乎喜欢上的每一部格斗 的原作都是出自这本漫画之中。而格斗这个 一丁系杀的主题也自始至终都是王道。从《圣斗 ── 矢 和《龙珠》的时期,一直到《死神》《火 长龙 海贼 E»,格斗都是一代又一代 子永恒的浪漫。今天又学会了什么新技能, - 『原源不断

八八格斗动画也并非只有低龄小男孩这个人群体。2000年之后、也逐渐有一些以女格斗为趣材的动画作品问世,这些作品以女性人、,面面暴露场景比较多。尤其是一打仗必么。一段定更是成为圈内传统。比较代表性的

作品有《国题材的《一骑当千》,御姐题材的《零 度战姬》,还有巨乳为卖点的《魔具少女》和《闪 无在示。

总而言之、格斗动画从诞生到现在 直都是 日本动画中的一个王道越材,这个世界总的来说 还是一个文明的法治世界,但是这不仅表有个人 心中的那个小怪兽就会因此而平息。每当人们渴 望战斗、渴望发泄的时候,就会想到,那会靠着 我们热血的格斗动画。既然现实中我们要做一个 老实人、任人宰制,那就让我们在幻想的世界里 而我个痛快吧



「《海賊王》是如今小孩子们最喜欢的格斗动画之一 主教 开始十余年、陪伴了两代小孩子



↑ 《圣斗士星矢》代表了很多八零后的**算年。也教会了他们** 打架的时候要喊的台词

体育竞技动画

- 不过也并不是所有的优秀运动漫画都有能计 · ... , ... , ... , ... , ... , ... 要说在日本动画之中, 涉及次数最多癿、动, 那还得是他们的国球: 棒球。 日本动漫在任何年代都不缺少优秀的棒球动漫、 原作的作者们总是能把团结、梦想、努力、汗水 等等元素特别没有追和感地融入到棒球这项运动 当中。其中比较有代表的就是安达充了。从1980 年代的《棒球英豪》(也有的译为 いり気物) 到 2009 年的《四叶游戏》、基本奏过来。(1) 个 棒球漫画都可以称得上是永恒 自 气 _____ 设] 。 动题材作品主要还是把重点放在运动项目本身上, 1.19竞技本身的胜负本质基本与格斗漫画没有多 大区别、因此、大多数的运动动画的模式与格斗 1. 12.12 7 how he he he he he he he 的不断循环。但是安达充就标新立异地在自己的 作品中融入了爱情的元素, 这就使整个故事显得。 增色了许多。并且在描: 今く情じ、寸 1. こうしは 育竞技本身的热血元素 他们美电礼汽车或奉献 合到了一起。也算是开创了「自一表式高度」。 个新道路

当然了,无论是搏斗体育还是球类体育都是



↑ 让中国孩子爱上篮球的原因主要有两个 一个是 NBA 另一个就是《灌蓝高手》



"将开坦克对赛命名为"战车道",演化成了一种大家 到界 的运动。不可不足(1. 女与战争)真的顺子



纯爱动画

えも 大汉分しすた、女性向和男性で 、 * こい、しノス年をより 上角为女性。 一、, , , 与正处于中学阶段的年轻女孩 ,一个非常美好的梦想,在制造了她们的代入感 与同时, 也为她们提供了足够多的观看快感。近 | 比如 | 只要你说你爱我。。近几年的少女向师 , 都在塑造有魅力的男性角色的同时, 也 , 很大的功夫塑造女性角色。制作者们也纷纷 ι, 只有男女通吃才能挣大钱、因此在很多。 · . [中的女性角色也一样很有魅力。比如《樱 - fz公关 : 1, 藥 N 春绯, 比如《好想告 果面的写了两了。



"《恋爱情性》解看的地方有很多。男女主角的身高差自不必说。他们的关西腔也是一大亮点



↑《有你的小镇》是标准的藏尾公治风格的作品,卖肉当中 及杂着快步。快乐与中天朵看点。 但最后都是人生

BL 动画

首先, BL 动画中的四大经具不得不说一下它们分别是:《灰子写气楼》 间之楔》《富士见二丁目交响乐团》,还有《绝爱》。除了 气灵之外,前三部都是改编自耽美小说的动画作品,它们用其极浪漫的手法将男人与男人之间的爱情描绘的美艳至极,每个人都是美男子。而美男子之具的相互攻受就成为了吸引女孩子关注的重要上素

时至今日,BL动画的地位和人气越来越高,本来是一个比较偏门的类别,在近几年却逐渐形成"扶止"的势头。它们主要分为两类: 91 BL 切 时和援脉型 BL 动画

纯 BL 动画近几年以《LOVELESS》作为开端、 后来到了《纯情罗曼史》走向鼎盛,之后有了《世 界第一初恋》延续住了 BL 动画的人气。总的看来, 纯 BL 动画更加具有耽美小说的风格,属于那种标 准的腐女向作品

曖昧型的 BL 动画点非常的多样了。我们可以 笼吮地总、只要是男性角色够多的动画都是暧昧 型的 BL 动画,比如《网球王子》《薄樱鬼》《K



↑ (世界第一初度) 讲述了一个少女漫画编辑部里面的基情 除了基情之外 他们的赶稿地狱也给人很深刻的印象



↑《K》属于那种标准的暧昧型 B。动鬼 并没有明确表明 爱意的场景。但是现在的腐女们就是喜欢这种调调



可引导重

利政动国,就是以机器人为主角、题材多为 主争和科亚的动画。, 1、 可以称为最能代表日 , 14、 14、 14的 5人,其中 12、 14、 14、 14的 12、 14的 14

分文, 主发为之行从长,令人 · · · 、 、 、 、 人 休 时 分 5 个 × · 气机 文件机 计设备人 自之的 1. 11/14 2 11/28] · 人工,是人会代选人任真人 4 1, 4 1, 1 4, 1 5 1 11 1 1 (人) 此人这也珠人是人 気能し、とりより .. 人系针导人。设计是每手所 ACOUNT \$ 16 16 11 実売合行けがしず知者 直 in the button in ・ と : F 考責) 系机器 人目 、 模式的价值像 发现的 此机器人笔。 《个每个之句、人们付上的符 12 1 1/21. L. L. EVA 1. 16.1 利比较。 易见可以分方式、凡工 会议人招 一点点是"效系化的人"从这一点来看。从在"18 算是自我系的相當人

对对代版对。(人多年是15年)、一次占 (目的) 是都比一点,是在格兰也一来为广多、自 者观也观察大许多。尤其是在一口A、乙后、机 或功可一发是加。其"一次角色"的对位,很多 作当中可,角面之河"与其化"友甚。他们并没 人等华人把几件格,包没有杯四少年的明取。他 信息考查每一个面面人都会思考的可是,他们也 与普通人一样渴望得到别人的认可一这大工机或 动即以《EVA》与于标。以一类靶对篇一作为愈 峰一之时,这种是不代人感见到及动画和公本的 「前业内做机战动画的动画公司主要有 SCNRISL, production LG和 GAINAX。值得一提 书元、CUNAX 的机器人动画基本都是超级重、 上元之、人、制有多么与正。



*《飞跃巅峰》是打住的超级系机器人动画《只要有热血 什么样的敌人都灭给你看



日常动画

日常动画,又称空气系动画,是近十年来开始兴起的一种新的动画题材。它一般没有激烈的 上线剧情,也没有复杂的设定,剧情就像是我们每一大的生活一样平淡。气氛温馨治愈,属于观 不起来比较轻松单、.

计目常动画进入到大家的视听当中的是 2002 年播出的 阿滋漫画大王》,它以一个班级的几 1 人一 门作为主角,剧情如同过日子一般,从 "学期的开始一路走下来。到了下一个年级, 也依然如此往复,相同的时节发生不同的事" 凭借着写 集积累的温馨,在最后一集 匠、是 画人王》莫名地爆发出了粗点。《一》》、 这部动画基本上可以说是目为 《画的鼻孔,也 基本上可以说是目为 《画的鼻孔,也 多人的心中。它依然是最优秀的 部目常系列

2005年《水星领航员》的诞生将目常系动画的艺术水准普遍拉高了一个档次,同时《水星领航员》每一话的治愈风格也颇受观众的一层,这些工程转了之前日常系动可普遍缺少内涵的缺一个、一个一个一个一个逐渐发展出自己的特色。比如新房昭之的《向阳素描》系列,主打温馨和治愈,可时新房昭之自己的风格也成为

由于日常系动画的角色普遍都以女孩子为主, 因此现在的目常动画当中经常会带有很浓郁的自 今气息,比如《向阳素描》,比如 轻音》,比 如《摇曳自合》,比如 A 频道》再比如、悠悠式》。 当然了,也并不是所有目常系动画都是一女孩子 角色为主,也有一些是以男孩子为主角的目生之动画,比如《男子等中生的目常》,比如《少年同盟



「《水<mark>星</mark>领航员》是日常治愈系作品的神作,至今依然没有 能出其右名



↑ 《向阳素描》是一部标准的日常百合向动画 由新房昭之 一手打造



百合动画

"自合"一词是指女性之间恋爱的怨语、其一,多种说法。最普遍的看法是、1971年。由于《特恋杂志》、蔷薇族》的编辑长伊藤文学提供、将"自合族"作为"蔷薇族"反义语而起。

· 呈 中的小南和小优。此外有很多以女性



() 女革命) 是日本动用中的一大廊字作之一 也可以说 是百合动画的元老级作品



"(圣母在上)學過了非常多的經典角色 如"至今依然能 给人留下很平的的象

魔法少女动画

魔法少女,从名字就能得出定义,就是可以使用魔法的少女。因此, 意法少女动画就是主角是是是少女的问题, 从一次完本源上未进, 安县少女动画多数属于那种比较里先、怎些扬善的单元剧形式的动画。然而近七年随在更多有个人风格的动画大师加入到了第点,少女动画的制作当中, 第一次女动画本身的主意和故事也,如何有金类、眼暗等方面发展

第八之女动画的起源、是1966年的动画 魔人人一和 、原作者是日本著名漫画泰斗横光利、原作者是日本著名漫画泰斗横光利、原作 是一是一大小可不仅仅是魔人,少女人,但是一个一是一大小女的作品的起源。因此、从一定,展示之女就被定义成了少女问的作品。这些很好理解,在男孩子喜欢看的少年向动画中生气男性作为工作、有各种各样的能力。动画中的工作,是本都会成为男孩子们崇拜和模仿的对象。这么孩子已是一样,她们也有着自己心中的小梦思,因此,最早的是法少女动画就从这一点上我工了市场

美少女战士 的定位虽然是绝对的少女向(标 : 北是基本何 集都会有王子型角色夜礼服假面 來救场),但它依然有着数量很大的男性观众群 这或许就是在几年之后魔法少女动画逐渐男性向 飞而人。

等人分女就像之前介'元的机器人 丰、但 元本板,不小机准水分类。比如战斗型、非战斗里、 复身系、非变才系 前者很好理解、就是打架一 不礼架嘛 战斗量的代表就是《美少女战士》《燧 法少女奈叶 魔法少女小圆》;非战斗型给国 与两像是村里自己人,比如 我是小甜甜 、比 如《变身!偶像公主 变身与非变身则比较微妙,

般来说,变身是魔法少女的必要要素,也是魔 法少女的标志,到现在为止依然有相当多的人认 为:只要不变身,就一定不能说是魔法少女。也 的确如此,在大部分的魔法少女动画中,变身绝 对是最具看点的场景。然而,的确有魔法少女是 不变身的, 当然了,这种情况在日本动画中。取 少见,健要说口语,也是颇具争议的魔卡少女慢



「《我是小甜甜》是标准的非战斗系魔,去少女动画,同时也 是很多八零后的童年回忆



↑ (魔法少女奈叶) 将战斗系魔法少女演绎到了极致、里面的魔法少女们都具有着非常爆表的战斗力



推理动画

推理动画,就是以推理为故事主线的动画、 乡为刑债剧,但也有例外。刑倾剧模式普遍比较 单一,就是主角一行人到一个地方,发生了一起 了人卫生,然后找出系人凶手。这种模式单一归 工一,有一只过推理故事最好的。

最早的时候, 日本的推理动漫作品多为推理小 吃几点每片片, 专注人数并不多。直到1992年,《金 「一/中日簿》连载之后就取得了非常高的 人气和关注度, 推理题材开始大受欢迎。1994年、

名侦探柯南 也开始连载。自此准理漫画的两部种作均已诞生 1996年和1997年, 柯南》与《金田一》 纷纷动画化,这两部作品的影响力开始展现出来。

则风美型可爱,剧情更加有青春活力的《名 侦探柯南》迅速在国际范围内走红。柯南这一角 色成为了全世界的小朋友都知道的角色, 具全元 为了侦探的代表。有趣的是,由于是刑侦破案太 的故事,因此杀人事件不可避免,然而因为剧情 需要,杀人事件一定会在主角身边发生。因此, 这两部作品在这 20 年的连载中,可谓是柯南和金 田一走到哪,人就死到哪。广大推理迷因此称呼 他俩为动漫中的两大死神

除了《柯南》和《金田一》这两部比较王道的推理动画之外,许多剑走偏锋的推理动画也分别取得了不错的人气。比如《死亡笔记》,犯人在一开始就是夜神月。故事中的推理就是在上的侦破与夜神月的反侦破中进行的,这种比起找到。这个点果更加注重两位头脑天才的交锋的手法受

到了很多人的欢迎。近几年,推理类动风逐渐与 萌系元素相融合,有些作品中的侦探角色开始由 少年变成少女,比如《GOSICK》,比如《神的记 事本》。这两部作品的模式很相似、主角依然之 男性,侦探由女主角来担任,男主角作为女主角 的助手出场

此外,刑侦剧之外的推理动画也有着自己独特的魅力。它们上维且内容有毛力较是无人的身世或者别人隐藏的谜团、有的时候仅仅是一些生活中的细小琐事。虽然不涉及杀人、阴谋等较为黑暗的主题,但是为了追求真相而进行的推理过程依然十分有看点。动脑程度一点也不比刑侦克要是《文学少女》和《冰果



↑死神小学生走到哪死到哪的强大气场让很多犯罪分子和普通良民闻风丧胆



「与柯南相比 夜神月才是真正的死神。用个笔记本写个名字就能杀人,真方使...

古风动画

古风动画,说得天朝一些的话就是古装戏、古装动画。讲述古代或者近代的内容。因为这一题材仅仅是限制了故事发展的时间和环境,因此这类作品的题材非常广泛。其中包括格斗、少女问恋爱、逆后宫、少年热血、BL等多种题材。个日本的历史中、有两个时期经常被影视作品拿来反复使用。一个是战国时代、另一个规定总府未期。

1. 九末元、「一十代,日本的"裁国"一名来游,中国的战国 然而中国的战国时代是后人在总结历史的时候的命名。而日本则不同。日本的战 国一词最早出现在甲斐国(今山梨县)大名武田信玄所制定的分国法《甲州法度之次第》第二十条,其开头就记着"天下战国之上"。对中国古代兵史十分狂热的武田信玄看到了当时的日本现状与中国的战国时期极为相似,因此将这一时代命名为战国时代。由此可知,当时的每一个武士和大名都有着"自己身处战国时代"的自我意识。这种自己给自己做历史的行为,很少见也很有趣

战国动四最纯就是《战国 BASARA》,以格斗和战争为主题,讲述战国大名之间的争斗。此外,大部分的战国动画都采取穿越剧的形式,主角因为某种原因来到战国时代、或是替代了一位功士名人,或者无关历史,仅仅是在这个时代遇到些人一些事。这类动画的代表是"织田信奈的野望》、《犬夜义》。还有的作品采取集斗式的设定、不用真实的历史人物的名字。比如一刀语

上的往上。这一时期的诸多作品几乎都会以新 业生作力上角、代表性的有《浪客剑心》《新达 组异闻录 薄樱鬼》。同样,也有一些作品采 取架空设定,或是上一个共似的世界、或者讲故 事中的人物名字稍加修改,这类作品的代表是《少 女妖怪有榴》和《银魂 此外、还有一些古风剧并没有设定在这两个时代当中,他们仅仅是用了古风这一元素和传统的和风文化。比如《遥远时空中》、《十二国记》和《彩云国物语》。另外由于如今的日本也保留了像是神社、祭典、和服等诸多传统通文化元素,很多发生在现代的充满和风的作品也可以划入古风动画当中,比如《滑头鬼之孙》《XXXHOLIC》等。



↑《战国BASARA》的原作游戏是一款可以跟光荣公司的《无效》系列叫板的作品



↑ 署名的幻想历史动画《十二国记》带着农浓的中国风,让国人也倍感亲切,兽人乐俊的乐观积极的心态也感动了很多人



「《薄樱鬼》中各位美艳的新选组成员是多少花痴少女的参

世界系动画

世界系动而在日本动画中是卡带非常特别的个存在,它不成体系,难以定义,作品数量也 二较稀少,而且流行的持续时间也比较短,它由 ... 2010年之后的21世纪初,在最远的五八年间,现有已经很难再看到世界系的作品了,或许以后 我们也不会看到也说不定。

一、为作品的代表就是那个红极一时的《最终 一、这女 这个可刻离不开战斗的故事,却是 一、一人有的情节都在描述恋爱中的男女主角。它 一、一人了最初准的世界系一一在男主角的视角来 看女主角,就是恋爱对象。男主角并不对女主角 的战斗提供帮助。这一点看似不近人情,让人莫 名其妙。但其实由于世界系中战争一般都如同星 以人战形般宏大,而男主角却几乎都设定为非常 当国的学生,因此即使男主角想要帮助女主角也 无从下手。所以观众们在看世界系动画的时候也 就不会想到这个问题。

西海城的出道作品《星之声》也是非常标准 的世界系动画。这类作品通过平凡无力的男主角 末合观众(尤其是男性观众)的代入感和他与看 八十凡实际上有些遥不可及的女主角之间的那种 各是感来让观众们思考。思考的方面有很多,有 思考青春,有的思考世界。这也是世界系动画 之所以能够风靡一时的原因。

然而由于设定的产用,角色数量的稀少等等原因,导致世界系动画终将只是一个小卖。」它 永远也无法或为商业人作,甚至连长度延伸到! 年档都做不到。除了《最终兵器彼女》和《早之声 之外,比较有名的世界系作占还有。妖精的就律 此外也有许多动画当中都带有世界系的影子,你 可以把它们归类为广义的世界系,但它们其实真 的与纯世界系有着一些差别。这类作品比如 AIR , 比如一构眼的夏娜 (仅限月场分段),比如新 海藏的另一部人作一乙之彼端约定的地方



↑ 《灼眼的夏娜》的开场确实带有很大的世界系色彩,不过 很快它就跳出了世界系的范围。



【星之声】是新海诚一人负责的动画,画面在当时十分惊 转,同时也是标准的世界系作品

三台]以,连

广义上来讲,只要涉及到魔法的动画就都应 该算是魔幻动画。但是因为之前已经介绍过魔法 少女动画了,所以我们就在这里把坚法少女动画 每次,来讲一讲其他种类的魔幻

一门的廠幻又与欧美的廠幻完全不一样。

在主意机, 当其一就是中世怎风, 到与關 法的世界。这类动画的舞台基本都会设定在类似 中, 纪的欧洲。有教会、有国王、有剑士, 有士兵, 有骑士, 有吟游诗人。这类作品非常之多, 代表 作品有《废弃公主》《传说中的勇者传说》《龙 之塔》《光明之心》《狼与香辛料》等

第二个要提的、九二〇下的一大门派,吸血鬼吸血鬼是一种拥有不死身、靠吸人血为食、有着远超人类的强大战斗力的生物,外表多高五合矩、害怕十字架和大蒜和阳光(有的动阿中会取消这个设定)。在日本的动漫作品中,吸血鬼的登场次数非常之多,而登场动画的题材也是多种多样。有像《FORTUNE ARTERIAL》这种的爱情戏、也有像《吸血鬼与十字架》这种的后宫电,还有像吸血鬼椅士》一样的少女句动画也有像是《真月谭月姬》、《吸血鬼司盟》这种战斗为主的作品



†在《光明之心》的原作游戏中,你只能选择一位女孩子, 之非常的令人纠结。



「奈泰麝菇的"月世界"就是标准的日式魔幻。同时《真月 原月姬》也是一部比较特殊的吸血鬼题材动画



科幻动画

 「「本され」を「おおり、」と、「3000」。 になった生まれた。



↑ 《攻壳机动队》被誉为是乌托邦型科幻动画的轻曲 当年 押并守那深邃的动画风格也影响了一代人



1 《心理测量者》 舒豫是《机动警察》和《攻壳机动队》的 现代版一样,只不辽加人了很多流行元素



日本动画的制作

日本动画究竟由哪里来,由谁来制作,当中又是如何复杂的呢?看完以下内容,相信大家会对日本动画的整个制作有更深入的了解。



概述

刚刚开始接触日本动画的观众或者会觉得,一部十二集的动画,每个星期只能看一集,每一集去除了片头片尾,剩下的基本只有二十余分钟时间,这样看动画也实在太没"效率"了吧。以往CCTV播放的动画,不论是引进的还是国产的,基本都是每天1集,甚至有些周日多集连播的,为什么日本动画每周十一集呢? OVA 甚至好几个月才一集呢。

其实,这是一个误区。日本动画,哪怕是国产动画都没有大家所想的那么高产。因为制作动 即是一个非常复杂,耗时耗资非常高的产物。由于现在技术水平的进步,以及采用了外包制的制作方式,完整动画的制作时间已经大幅缩减,但

这也需要好几个月的时间。

现在比较"流行"的做法就是利用电视台每周连载的间隔来为动画制作腾出时间。不知道大家有否发觉,有些系列动画自从第二集开始,画质会逐渐下降的现象呢?其实这是由于制作进度落后导致的赶工原因。有些进度落后严重的,到了电视即将播放的前一、两天,更甚者是在当天才把当周播放的样带送到电视台,临时赶工导致的画面的各种崩也是无可奈何的。

作为一本大百科,为了让各位对动间更深入 地了解和理解动画制作本后庞大的工序,以下让 我们对动画制作的工程进行抽丝剥茧。由于内容 比较正式,所以请各位同学自备提神药。

动画制作中的八宝

手提电脑: 可以不带低不带本,但笔: [本电脑是必须品 现在没有电脑怎么生存,更同况是进入了电子化动画银作 [代]。现今呢。

季机: 手机的最大生之不是用来准系制度指统系统改成者个女脑复复环珠、只是生力要心体的时候已能够变成。一周钟 旅行洗漱套装: 在公司重点组成时了以利于代手内的洗脸盘来简单地梳洗。。就算冰浴不力能、简单的梳洗点让人能够 提供更多特久力的方法。

旅行機袋: 旅 , 師 袋 () 旅 () 洗明 套 吉利和 作 克 一生 是 不 一些 会 「 上之有 大心 发 或 老 四寸 () 较著 多的。 全 旅 () 睡 袋 能够 解决没有地方睡 э 的困境。

· **发夹**: 既不是为了时髦,也不是为了展现个性。只是进入了动画制作期后,一般会懒得去理发店理发。 个发夹可以解决 头发过长的问题。

营养饮品: 包发。人口小品满状态是不见谁的。 人名 小打鸟强度。作必识依靠高不识情提伸。朱寸似高要"一本黄之"与 **强壮的体魄**: ; 正门身体武之主动的本致,身体不知义自己打护地。一个强制的体魄,以及正够的体力是支撑下入门恢复 **坚强的心**: 这一点点重要,也能难得。(丁) (在地做任何事都有限。难及何) (候,也动画制作更是考验心力的。)候》





动画制作人员

动画的制作是一个大型团队的工作,当中涉及 20 多道工序,参与制作的人员更多至数十人。 在认识动画的制作流程之前,让我们来认识一下 整个过程中每一个环节的人员配置。

制作人

制作人,英文写法为"Producer",就字面来看, 就是制作者的意思。我们经常能在电影的范畴事 听见"制作人"这个职称。电影中的制作人又有"出 品人"之称、指的是投资拍摄电影的人、也就是 ·部电影的大老板。大老板有权决定拍摄影片的 ·切事务、影片完成后、制作人还要进行影片的 洗印,向市场进行宣传和推销。其次就是音乐制。 作人。音乐制作人不一定会作曲作词, 但一定是 决定音乐的整体风格以及战略路线的人。游戏的 制作人是企划并管理整个电子游戏开发专案,包 括针对的游戏群体、制作成本、游戏风格等(《樱 花庄的宠物女孩》主人公神田空太的目标就是成 7 名游戏制作人)。综合而言、制作人的本质 就在于决定及掌控自己制作的知识产物的内容。 风格、方向、战略方针等关键要素、也就是在知 识产物创作中掌舵的人。动叫制作人也是同样的 ·育理。

制作人的工作可以概括为以下两点:

1 制订动画企划书

制作人需要密切地盯紧动画市场,每时每刻都尝试捕捉观众的口味,找出以及推测将来会成为潮流的元素,然后对症卜药,将动画的主题内容、人员构成、面向群体、成本预算、高利点等等统统写到企划书上。动画企划书是否周密,对市场的捕捉是否准确,数据分析是否有力,不仅关系到动画本身能不能在每个季度几十部动画中脱颖而出,而且间接影响到动画内容的方向。为宅男银作儿童向的动画是没意义的,给腐女来一部魔法少女百合片是不科学的。制作人的思路是决定

动间根本定位以后后剔资金回收的关键。

2 落实执行动画企划

制作人是一份职业、普遍情况下制作人不会自货中实制作动画、对此、制作人必须可企业的任用社会的企制书。方案通过后才开发着工作各制作为口、包括一块产作工、农产工、寻找播放渠道、寻找监督、剧本家、角色设计等核心人员、决定并预约负责将方案制成动画的动画公司、决定音响制作公司、选声优选配乐作曲等等,所有大面积的"选"、"定"、"监"都在制作人的工作范围内。

简单来说,制作人就是一名制作统筹,由零 开始企划到后期的销售盈利阶段,制作人都拥有 最高的责任。大部分的观众都有误区,大家认为" 高 督"就是一部动画之中最有力的人,但真正的" 幕 后黑手"是负责整个动画方案的制作人。制作人不一定是大老板,但至少是一个包工头。一部动 画作品里会出现好几个制作人(至少有一名制作人是负责企划),凡是有份参与的企业机构都会 派出一名制作人作代表进行商谈。同时,根据企业的做法,会因应该制作人的职责来添加头衔。



↑ (櫻花庄的宠物女孩) 主人公神田空太的目标是要成为游 戏制作人。

监督

"点彩"·词主要是来以日语汉字"魁督" 直译而来与。"监督"·词有督促、益管、管理的意思, 动画监督相当于电影中导演的位置。 若把制作人看成是整个企划的统筹, 那么监督 几是负责掌控"动画作品"中的所有事宜的人。 监督是在制片现场指挥的重要人物、根据制作 人的企划方针, 在不影响企划的大方向为前提 下, 决定作品应该走何种路线, 应该用何种手 法呈现。

好的监督能够制作拥有自己特色的作品,令人一眼就能看出该动画是不是某监督的作品。动画也各种人或由电位人来决定。监督也有种人和不擅长的领域,有些监督擅长做硬派的作品,能够把擅长的题材表现得淋漓尽致。相反,若要名擅长机战片的监督去监导一部儿童向的启家动画,那就是明显的用人不当了。因此,制作人会了刻留意着市面上的作品,留意监督的手法是否合适自己企划的内容。

动画点督基本上由三类型职位发展而未的。 第一种是以动画人出身的人、这些人经过长年累 月的作画,以动画人的身份参与制作过程并吸收 制作经验、发展出一套独立风格、然后晋升成为 功用监督、比较有代表性的就是享负盛名的宫崎 痰老师。第 种是以"制作进行"出身的人。所 in "制作进行" (又称制作管理) , 指的是在 記件过程中全年引线的人。由于动画制作的工程 分 元大、 五 及一名或数名的制作进行负责联 系、协调部门与阳门之间的交接、制作进行必须 个科 跟随开关 寸反映制作中出现的问题。因此, 制作进行往往是最了解整个制作流向的人。比如 SUNRISE 出身的渡边信一郎就是由"制作进行" **普升为监督的。第一种就是完全由零开始的行外** 人。他们通过自学动画相人知识,自行打拼,将 自身的某种专长运用在动画制作之上从而成名。 占有手塚治虫, 今有新再城, 他们往往都贴上独 方动画人的标签

手冢治虫

种立制作人、牙、既是动口高音、又是动口 制作人、漫口家。对立爱昆虫后来使用"手亦治 虫"的笔名,详初习为母亲的一句"真的那么。 欢漫画的话,就到东京去吧"从此踏上漫画家之 路。他也是一本第一任导入助手制度与企业化经 声前漫四家。为了让自己的漫画注入"生命" 1989年2月9日因胃癌、在东京都千代田区麹町 丰城门医院逝世,亭年60岁。他在逝世前所说 的话是"给我铅笔"。



↑手家治虫曾在 1966 年的 5 月号的一处随笔专栏中写道 "铁臂阿童木是我最大的失败作之一 那是我为了金钱与声 营所绘的作品"

宫崎骏

宫崎骏的名字在国内圈子里可谓无人不知无人不晓,相信关于他的事迹很多观众都是耳熟能详的。1963年进入东映动画公司,1985年与高畑勋共司创立吉卜力工作室、《天空之城》《风

•

代表作品

. / п . / п . / п

医基子

代表作品





* 1986年上映的宫崎紫《夫空之城》是首部在公开制院上映的电影动画



* 2001 年在上映的《千与千号的神障》 世下约 2350 万观影人次和 304 亿日元的票房收入



* 1995 年由 GANAXI 负责生片的《新世纪福置战士》 由庵野秀明担任监督 居场成现在仍在不断推出 是跨世纪 的大规作品



* 1988年由GANAX制度的(飞跃巅峰) 是龐野秀明担任 益質的处女作 是一部以宇宙修订为肖智的青春肠与作品



↑ 1979 年由日升负责制片的(机动战士高达),由富野由 悠季担任监督。建立了长达 30 年以上的"高达历史"根基、



↑1999年开播的高达20周年纪念作品《机动战士高达逆A》 是富野由悠季低迷期的作品



† 2011 年由 Production I.G 负责制片的《罪恶皇冠》,由荒木哲郎担任监督

富野由悠季

拥有"二丛之父" 2 新的高野由悠季可谓是制作大型机器人战斗动画的专业户。自 1977 年其, 富野老师平均 1-2 年就会产出一部代式主, 1979 年富野由老 时打造的 机动战主高人 上是包下了一个持续 36 多年的"高丛文化"根基次年的《传说巨神伊迪安 更为后来的 EVA带来重大的影响。富野老师的任品 向以深厚、复杂、论理性、多揣摩空间之风格为最大特色, 在虚幻的故事舞台里追求人性的真实。虽然公告被人说他的作品难以理解, 但另一方面则是增加了作品的思考和想象空间

代表作品

荒木哲郎

荒木哲郎以凛冽的运镜、明快的剪辑风格 善称,被誉为"癫狂美学大师"。荒木哲郎早期更多的是担任分镜和演出的工作,2005年发 传的 OVA《童话枪手小红帽》是荒木哲思第一部担任监督的作品。自从2006年的《死亡笔记》开播后,荒木哲郎便开始累积他"癫行关学人师"的信仰度。他所执导的作品往往都能成为话题作,继《死亡笔记》后,2010年的学园默示录、2011年的 罪恶于他 以及2013年制赖级的 进士的巨人 均是强调死亡的硬派作品。

代表作品

死亡,笔记 八家

111,12

124

I will be

新海诚

日本中央大学文学部出身的新海城,于 2002年公开独立制作的动画短片《星之声》后开始受到瞩目。优美伤感的意境与雅丽眩目的视觉效果在与天门的音乐相互融合后,成为了瞩目日本动画业界的一股风头。关键在于,由故事到画面,整个制片的过程都全凭新海诚一人独当,而他最有力的助于就是出租屋里的那台电脑。新海诚的作品吸引人的地方,除了在那头轮头换的画风之外,还有他那些在作品里,若即若离,我走近你走远的"距离感"。

代表作品

被包围的世界。

她和她的宿》

是小型。 是之書》

四乙度编约是的地方

《柳速五厘米

《追逐繁星的孩子

《常胜之报

细田守

1999 年的《数码宝贝剧场版之光丘事件》是细田守担任监督的导演处女作,也是他开始受到业界关注的作品。自此之后,细田守更专注于制作剧场版动画。随后的《数码宝贝剧场版之我们的战争游戏》更是为他提高了不少知名度。2006年的《穿越时空的少女》将细田守的事业推上高峰到田宁州《将环境与战事的融合,将人物在"愁情"上做得非常细腻。《穿越时空的少女》以及接下来的《夏日大作战》和《狼的孩子而与告,使细田守三度获得东京动画界的"年度动画奖"以及"年度监督"奖。

代表作品

製國金月期场版之光丘事件。

*穿越时空的少女

海贼 | 电影版 2005: 狂

夏日大作战

欢男爵与神秘岛》

《粮的孩子即与雪



↑2007年公开的(秒速五厘米) 由新海域担任监督、剧本、 色彩设定和美术监督。



↑ 2011 年新海域的试验性作品《追逐繁星的孩子》在业内的评价褒贬不一。



「2013 年新上映的(含叶之庭) 再次回归(秒速五厘米) 那种描述爱情距离的故事。



†2006年由MAD HOUSE负责制片的《穿越时空的少女》 由細田守担任监督、



* 2011 年由 SHAFT 负责制片的《魔法少女小园》 由新 房诏之担任监督



2004年由新房昭之担任监督的《魔法·少女奈时》 其原身竟然是 款工口游戏里出现的,垫贴场



†2006年由minori的游戏改编而成的动画系列(ef)是大 P心担任监督早期的作品



†2013年由Silver Link 负责制片的《魔法少女》伊莉雅》由大名《海话监督

070 动湿大辞典

新房昭之

直方店之人科"原作粉碎机"。「、方个工方 监督的作品里很少性看见"正常"的一口,他喜欢使用对比面目的颜色以及描写角色才体局事。 静止画面,其中最有代表性的是《化物语》多处。由于《化物语》系统,原作就是一部以对话构成为工体的作品。「以一特性在新房独特的表现方式下文方子。和《二人格》新房更是包出了一套写了一个人特色"和《集印集》的人物成体动作。这个点制作生番生。才是监督、经言会有"如一种有人"此个人。想不正是格段、"中数"的对的。中的"现

代表作品



大沼心

在方子之制作上对明不但令规会。象录句、 已令他手下用主作不从"中毒频素"。在人科心 的作,中中吞易找到新房风格的影子、《刊子士 人福心等望是严方斑底里的一人。大君心的作品 重、外球张子声穿风格的"静止"和"上水",在 三,不是几个套耳、大沼心偏走助门路或一人混心 与特色不广色上的使用,他从私,在自由的 案以及颜色组合以突出则而的观尔符。一个,他 有《种风略巴、有赞有批的。有人认为这样对多 也胜处到了。风格、反自没有自己的特。 没有 老一概算一样

代表作品

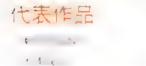


石原立也

代表作品

岸诚二

1111



t v sis



↑ 2006 年由京阿尼岛责制片的(京宮春日的休郁) 由石原立也担任监督



^ 2011 年由同名曼画改编而成 进述高中女生1、"非日常的日常 由石原立也盖督



↑ 2010 年由 P.A. Works 负责制片的《Angel Beats!》 由岸城二担任监督



* 2013年由PSP 游戏改编的动画 (弹丸论破) 由岸城二负 责监督 大量沿用了原作的元素



↑ 2013 年由 feel 负责制片的《南家三姊妹 第四季》,由 川口敬一郎担任监督。



↑ 2011 年由 feel 负责制片的 (迷茫管家和懦弱的我),由 川口敬一郎担任监督



1 2012 年由 TMS' Entertainment 负责制片的(元气少女绿结神),由大地丙太郎担任监督。



† 2001 年由 Studio DEEN 负责制片的《水果篮子》,由大 地丙太郎担任监督

072 动岸大程师

川口敬一郎

川口敬一郎是以动厕师出身的监督,经历过原画、作画监督和演出等职位后晋升为监督。或者是因为经历过的职位多,川口敬一郎喜欢亲力亲为。逢是自己监督的作品,他不会亲自参与话分镜和演出。川口敬督,他所执导的作品都以轻松搞笑节奏稳定著称。为了更好地达到搞笑气氛,他更尝试过担任音响监督,但后来发觉自己不是那块料,还是乖乖地做演出和分镜。

代表作品

旋风管家

猫里 角恋

月面龟、温水鲫

• 计至与胆怯的我

11年 姊妹 第四季

大地丙太郎

一协价

中学时代热表于历史剧,受了赤冢不二夫的《阿松》极大影响。从东京摄影大学毕业后,他进入 ANIMATION FILM 做了五年的摄影后返回动画界,担任了制作进行以及演出的工作。在《福星小子 求你说爱我一》中担任过摄影后。在《福星小子 求你说爱我一》中担任过摄影曲督后,1995年的《守护天使莉莉佳》中作动画监督的正式出道。他的作品中经常出现高速度的对白,甚至插入一些与剧情无关的面对者,甚至插入一些与剧情无关的面的才华并没有影响他对于作品的细腻拿捏。大地两大路在2001年的《水果篮子》和2012年的《元气少女缘结神》中,对于少女动画的表现是有目共睹的。

代表作品

守护天使荷莉自

1 兵卫

水果篮子

我们这 家

· 搞笑漫画目和》系列

技(J的)/ (

たっ少女像学科

水岛努

水岛努监督是个非常有趣的人。他当初的志愿 是成为音乐教师、却在高中毕业后四处流浪。由于 与另一名司姓"水岛"的蓝督水岛精二被人误以为 是两兄弟、结果两人在网上经常以"大哥"、"兄长" 相称。水岛努的作品范围十分广、由《王牌投手振 臂高挥》的运动系到《侵略!乌贼娘》、《恶魔阿 萨谢尔在召唤你》的搞笑系冉到《Another》的恐怖系、 書至是 ラ女与蔵 ごん事 広 前娘系得有份参与 **剧看他很博爱,对于作品的要求却是十分严谨的。** 在《阿萨谢尔》里除了要求尽可能将原作的黄腔收 录之外,甚至要求声优模仿剧中人物进行配音。

代表作品

侵略 乌贼娘。

BLOOD-C[®]

Another 6

奇亦少女小鸠

《現视研

《少女与战车

恶魔阿萨谢尔在召唤行。

元永庆太郎

元永庆太郎在国内出名的原因竟然是由于他 多次参与后宫动画的制作。他最早从事的是演出 和分镜的 工作、早期的《机动警察》也有他的参 与。元永庆太郎作为监督的处女作是 2001 年发售 的 OVA 动画《Malice@Doll》、之后还为几部里番 当过监督。基本上由 2004 年到 2009 年间, 元永庆 太郎都一直在做下气动画的蓝唇, 当中还包括有 名的《School Days》。不得不提的是,元永庆太郎 竟然会大胆地为《SD》制作原创的结局,还闹出 了"好船"一艘、实在是功劳不少。而《军火女 E》 和《银河机攻队》这类型硬派印象的作品则能让 观众对他改观, 但一些里番的要素还是少不了的。

代表作品

School Days

4 1 2 1

· 1,4 à

Y STAR

游戏-Kiss on my Deity->

* 银河机攻战队



「2012年由 Actas 负责制片的(少女与战车) 由水岛



↑先后于 2010、2011 年开播的两季 (侵略! 乌贼娘) 由 Diomedia 负责制片。水岛努担任监督



2013年由AC PLUS+负责制片的(约会大作战),由 元永庆太郎担任监督。



1 2008 年元永庆太郎监督的 "名作" (School Days) 改编 动画采用了原创的结局,观众们一致好评。

批本 · 系列构成

大河内一楼

作之、Pr. 5. 以上の 5. 人 4. 八百月人に大 一楼県打俣権地进入了富士见书房打工。后来竟以 少女 今 ロン元 気中口 5. 石 大 1 級 6. 自 日色 李秀子又勾了《Turn A 5. 人 1 月 本 5. 著名 6. 板 上的 4. 1 以 1 基命机 Valvrave》 便是 上他担 三人口以上



†2007年由,CStaff制片的《死后文》由大了內一楼负责 系列均成以及屬本 图情安排下像以王那成岭山路转 反至 有种本次的台剧感



「2013年由日升负责制片的《革命机 Va vrave》,由大河内一楼担任系列构成。超展开的剧情在某种层面上不逊于当年的《叛逆的鲁鲁修》



* 先后在 2006、2008 年开播的(叛逆的鲁鲁修》,由大河内一楼负责原案及系列构成



虚渊玄



· 2012 年由 ufotab e 负责制片的《Fate Zero》 其原作 小说是虚渊玄执笔撰写的。

吉田玲子

吉田玲子的剧本最大的特色在于不论是平 起文水的日常生活,还是身处于战场的紧张环境中、她总能将手里的角色写出萌点。反正, 有吉田玲子名字出现的地方,肯定有软绳漏巴 日常对话。吉田大奶以高产著称,代表任有 K-ON》《少女与战年》《玉子市场》《有



· 2009 年由京阿尼负责制片的《KON》 由吉田玲子担任系列构成。吉田玲子无疑是推动"日常系" 动画风格潮流的一人

冈田麿里

冈田曆里是近期只包支关注的脚本家。她有描写少年少女心理方面非常细腻,而写作风格方面最大的特色在于"欲言又止"。冈田很喜欢将人物的对话中最核心的部分留白,因此冈田的作品自己能令人只有读者的一旦。代表作一起与是

真实之志。 我们仍未知道那天所看见的花门。 名字》《樱花庄的宠物女叔



* 2008 年由 P.A. Works 负责制片的《真实之泪》 由闪 由國 由壓里担任系列构成

花田十辉

花目 | ്的祖父是著名日本作家、评论家化 田清辉,可谓是文学世家长大的人。也许是来口 祖父内影响、花田十辉的写作风格十分大胆, " 常凭借自己对作品的印象加入原创内容。早期的

蓄微少女》系列《偶像大师 XENOGLOSSIA 最为经典 近年的代表作《日常》《命运石之门》 中三病也要读念及



2011 年由 White FOX 负责制片的《命运石之门》 由 花田十辉担任系列构成

小林靖子

近期的 基击的巨人 计业界再次关注这个点气参与对理剧本,又有参与特摄片剧本的小林南子。虽然是"产业中年女性,但小林靖子对战斗系自盂情有行行,她参与的作品大部分和以其,场面为主导的 近期代表作有《灼灵》《1010》的奇妙冒为 无击亡



↑ 2005 年由 J.C. STAFF 负责制片的《灼眼的夏娜》,由小林靖子担任系列构成

奥寺佐渡子

展入十1Y加工的总众化少会。总类与伊建了的名字。这位曾经以时人才写写道的剧本家,1个年人几只有参与一部电视动画的剧本。任这几个不是真她作为动画剧本等的辉煌成绩她负责。本的作品如一等越刊至几少女一一度目人作人。 第二部子工行与 等个是获得日本"发达本产的人作



↑ 2012 年由MAD HOUSE 负责制片的《狼的孩子雨和雪》 由奥寺佐渡子担任剧本

吉野弘幸

举业于早稻田大学第一人,书明上野夏卡、 大学 计等是太河内一楼的社 用产名。在德国书店的 Amma员 111件家。在这之后,接受一件动 画的古里当是建议有成为编剧。他担当系列构成 的《舞-HiME》、 Macross F 均是古尽一时风 头的作品。近期代表作有《罪恶王冠》《加速世界



「2012 年由日升负责制片的《加速世界》,由吉野弘幸担任系列构成

浦畑达彦



↑ 2013 年由 A-1 Pictures 负责制片的《夹在女友和青梅 竹马间的惨烈修罗》。由浦畑达彦担任系列构成



荒川稔久

荒川稔久同样是身兼特摄片和动画剧本的剧本家。他参加过由剧本家小山高生开办的动画剧本课程。荒川稔久早期的作品多数以女性角色担任第一主角,2000年代中期尝试新的剧本风格。像《缘之空》这样内涵的剧本就是他负责写的。代表作为《狼与香辛料》《枪械少女》《听爸爸的话》《魔王勇者。



↑ 2012 年由 Arms 负责制片的 《魔王勇者》,由荒川稔 久担任系列构成。

伊藤美智子

不知道是巧合还是怎样的, 伊藤美智子担当的 "樱花庄的宠物女孩"(剧本)与《变态王子与不笑猫》(系列构成)中屡次出现了像"参鸡汤"和"韩国偶像"等韩国元素先后引起了日本网民的争议。但根据一般的制片过程, 伊藤美智子可能只是躺着中枪。近期的代表作《萝球社 SS》《穿透幻影的太阳》。



「2013 年由 AIC 负责制片的《穿透幻影的太阳》》,由 伊藤美智子担任系列构成。

高山克彦

高山克彦早期多半参与机战类的作品,近年喜欢与"新房一族"的 STAFF 合作。重点是这位剧本家的产量十分高,在他担当系列构成的作品中,基本超过八成的剧本都是由他亲自完成的,《EF悠久之翼》两部、《笨蛋测试召唤兽》第一季全部剧本都由他一手完成。代表作《未来日记》、《黄昏乙女×失忆》。



† 2010 年由 Silver Link 负责制片的《笨蛋测试召唤兽》,由高山克彦担任系列构成。

志茂文彦

志茂文彦曾经在吉卜力工作室担任《再见萤火虫》的制作进行,随后转投剧本家的工作。
2000 年前期的《全金属狂潮》系列以及 KEY 社的三大作《AIR》《Kanon》《CLANNAD》都是由他负责系列构成的。近年代表作《IS (Infinite Stratos)》《恋爱随意链接》《金色时光》。



1 2010年由负责制片的《Infinite Stratos》,由志茂文彦担任系列构成。

黑田洋介

产经大产1 县内里川洋介经历过杂志编辑、 而及剧本的工作后投身到画剧本工作。2002 年 的《拜托了!老师》给出了一致的好评。黑田 洋介参与的作品范围很广,有少女漫画型的《蜂 蜜与四叶草》也有硬派的《幻灵镇魂曲》。近 期代表作《BTOOM1》《在盛夏等待》《军 火女王



† 2009 年由 Bee Train 负责制片的《幻灵镇魂曲》,由 黑田洋介担任系列构成

仓田英之

仓田英之经常与黑田洋介合作。他曾经树为对动画制片体系的不满、宣称在OVA 动画R.O.D.-READ OR DIE-后引退、后来在TV动画RO.D.-THE TV-中复出。在他的作品口经常出现一些性格超克的怪咖。近年代表作我的妹妹不可能这么可爱系列《只有神知道的世界系列《神游



²⁰¹⁰年由AC负责制片的《我的妹妹不可能这么可爱》 由仓田英之担任系列构成

猪爪镇一

猪爪慎一经历了7年的特摄片剧本家 涯后转型为动画的剧本家、转型后的第一,3作品中便担任起系列构成的职位。他担当系列构成门第一,1作品是与武士纯希联名的《旋风管家 猪爪慎宁监督的川口敬一郎关系不错,二人经常合作

与监督的川口敬一郎关系不错,二人经常合作 近期代表作《THE UNLIMITED 兵。下一个 献 给某飞行员的企业



↑ 2007 年由 J.C Staff 负责制片的《旋风管家》第一季 由猪爪慎一担任系列构成

横谷昌宏

横谷昌宏与吉田玲子是同级司学,曾经参加过日本剧本家协会举办的剧本讲座。他于2006年首次担任系列构成,作品是《Keroro 军曹》的第二个则则。与田玲子的特色是日常对话,而横谷昌宏的特色就是节奏明快的笑点。近期代表作《武装神姬》《打工吧!魔王人人》《Free!男子水泳》



† 2013年由京阿尼负责制片的《Free! 男子水永部》 由横谷昌宏担任系列构成

演出・分镜

表一个比较各易计人混淆工职标, 与不是中文字中的"演出"一般是指在电影或电视剧中记载, 任功国任来和识呢》如果关系正与监图有有同样。但为其不知识是自己多集构成, 每一集功事色, 但为其下区动山会自己多集构成, 每一集功事也制力。同时,使出现了"演出"这个职位。演出是在监督的方针下, 对其负责的动画集数进行演绎指导的人

真由工作包括向作画队伍解释分镜的用意和制作方针,与美术监督沟通背景制作,与音响监督的量如何将音乐与两面相互业合 在OVA或则场版动画中,多数会由监督亲口护 (项) 第1 第1 元,法与就是对应每集动画的与法 (八) ,分 意一般是由演出自行绘制的,但随着分上体系 [] 细化,现在会专门设立了分镜的职位。分词制作者是在演出的指导下动管

武本康弘

。可己的差小之一,是真实尼有名的多能与 言督。但更偏向于制作分镜和演出,大部分的京 可尼动画都有他的参与。武本康弘是以原画单语 身的,后来主要担任顽武和分镜的工作。镜头、 张有意境。(DPL)的表现为更是相当有特色。 、二参与作品《Free! 男子水泳部》。《五子市场》、 中 病主要或含爱



· 2003年由京阿尼制片的《全金属狂劇 校园篇》是武本 豪弘首次担任监督及演出的作品。

喜多幡彻

(多幡何 气产类型无国, 1999年度上处地任 演出的他、参与过不少知名度高的作品的真洁, 他 有行参与2003年上映的何国清晰现 也只打 工路。1 , 2017年的第一季 我的妹妹不可能以么了 女 、2011年的第一季 我们更复杂少 中都有参与法律和分绩, 女少 弟 季更担起了蓝色

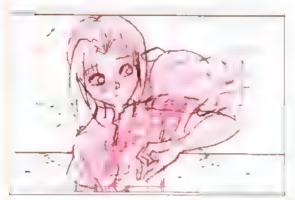


「2013年由 AIC Build 负责制片的《我的朋友很少 NEXT》,喜多幅彻由演出升级为监督

山内重保



↑ 2013 年由 GONZO 负责制片的《有你的小镇》 由山 內重保担任监督兼演出。



↑担当构图师可以说是 animator 的一个中阶段提升 需要 经验和实力有一定程度人。



个有一些看可以称得上是 animator 的一个高级职位。有一些作画监督甚至会转型为演出、监督等更高级别的职位。



↑ 2012 年中国电影股份有限公司、日本 MADHOUSE 动面公司等联合制作的以藏獒犬为主角的作品《藏獒多吉》就出现了动物作画监督 由尾崎和孝担任。

Animator 概述

"Animator"的直译就是"动画师",日语写法是"アニメーター"。为避免混淆,这里意表"作画者"。基本上,所有参加作画环节里的人都可以称呼为"animator",它更像是一种参与作画的所有人的统称。凡是需要到"作画"的,都被称之为"animator"。根据职责可以细分为以下几个职位:原画师、动画师、构图师、构图作画监督、动画检查、角色设定、机械设定、物品设定、作画监督、机械作画监督、总作画监督。

理所当然地, animator 也是有等级之分的, 头 衔决定了经验和实力, 以及业界对其的肯定。 般处于最低级别的是动画师, 其次就是原画师。 在原画师的范围里还有第一原画和第二原画的名单一般是规分开的。第一原画主要是有一定经验的发挥稳定的画师, 也就是"正规军", 而第二原画就是一些新人, 或者是刚从动画师升级上来的人, 相当于"实习正规军"。

Animator 在原画师这个阶段累计了足够经验后便可分支发展,他们根据自己擅长的方面或爱好,转型为设计类的工作或继续锻炼原画技能。设计类的一要是角色设定、物品设定以及机械设定。而原画师在经验足够后,可以升级为构图师,再升级为构图作画监督,由进步提升的就是作画监督的时候,会在作画监督之中挑选最有实力的担当总作画监督给出专门的职称了,构图师一般就是原画队伍甲经验最丰富的那一群,向构图作画监督会由作画监督兼任。还有一些非固定的设定类或作画监督类型职称会因应作品内容而定,例如什么视觉导演、动物设计动画作画监督等等。

角色设定 · 作画监督

角色设计分为两种, 一种是专门在企划阶段 为动画企划文案准备的角色原案, 另一种是专门 市來制作及區的角色改是一角色思杂。 放八全出故事中的核心角色。而角色设定就必须设计包括南中此龙会门军有角色。改集动画的情况下,设定在央定监督的就个元之、角色改定,而真创动画由于需要角色原案。 放金先决是了高野后,在监督的意见下包作角色原案。 允任五条一角色原案 一角色原来 有任之不受 1,但本质工作是不受 1,但在设定与原条不设 1,但本质工作是不受 1,但在设定与原条不设 1,以又不可场合下可在有广克及定与原系不设 1,以又不可场合下可在有广克器,但是一般会计算的设定,而角色原案一般会由非动画原画而进行设 1,而角色原案一般会由非动画原画即被回家、插画师等人 1 点包,原因是 2 以及插画师的作风一般会挽着"动口"这个型头,这意味着他们更容易设计生拥有猛率特色工人物

作画监督顾名思义就是作画方。的与写、也是在作画方面把关的角色。作画监督之有显督 支演出的旨意下,包括约为之为。为一次气力可可 可,包括约为是为今无,与国司查与角色人技 有分歧,角色问"浪技"是个合适,人物的心 是个合符《阿等等。作四面子还有一项工分重 交见,作,形就是修图。不要以为打有监督的人 ,作可监督机只是指手画面不力。与其包号 、小工、作工、督有目光是一个原则团队里最相 气水的人。由于作时过程是数工人合作的一字, 设原画师、动画师的作画功力都是有工人可 "为把人工作画监督,就必须有点四、动一 现走型或与原设定分歧较大的画像进行修改 设作画监督都是长时已举在画桌前,一手拿笔 手拿橡皮擦埋头苦上时人

高桥久美子



† 1998 年由 MAD HOUSE 负责制片的(魔卡少女櫻) 由高桥久美子担任角色设定 是 代人的记忆

贞本义行

如果从漫画开始接触《EVA》的同学很可能 会认为资本义行是漫画家严身的。其实正好相 反、人本文行是在力。LVA 等,为良时,有。 设事。此人则要可则未则明就成为了。名应则 家。在。EVA 之前,为本文行对参与任。海克 两方则则为战。有核事与,其少人。是一 人作改。 纸上抄 "其和",就是从本义行和 "人设的



↑ (新世紀禮音战士) 由负本义行担任人设的 普遍认为 漫画硕才是原士原味的 (EVA)

堀口悠纪子



「2013年由京阿尼<mark>负责制片的(玉子市场)</mark>由堀口悠纪 子担任角色设定。典型的轻覆题

池田和美

另 位必须提的京阿尼人设就是池田和美 这位画工十分了得的画师,在当上原画师不久后便晋升为作画监督。她监督作画的众多动画都有令人满意的表现。圆润、饱满的线条是池田和美的特色。她的代表作有 Kanon(2006)》《CLANNAD、CLANNAD ~ After Story ~ 中,病也要谈也是



↑ 2012 年由京阿尼负责制片的《中 病也要谈恋爱》,由 池田和美担任角色设定。池田和美的人设就是典型的京阿尼 风格

关口可奈味

留意 P.A Works 出品动画的观众应 パティー 到关口可奈味这个名字。关口可奈味 1994 年进入 Production I.G 担任原画师然后在 1999 年独立并第 次担任角色设计,作品是《荒野兵器》。关口 可会味塩サー支以 P.A.Work、力振 ,代表作有《真 大二月 花・物で、TARI TARI RDG 物 ご毛種リ女



「2011年P.A Works 负责制片的《花开物语》,由关口可奈昧担任角色设定。P.A.的作品辨识度高与关口可奈昧的关系颇深

西田亚沙子

西田亚沙子是一名十分有产学的原画师,她的画风以妖艳、妩媚著称、能把藤和艾利欧这样的电波女画出娇态万千可真是 件了不起的事情。也许是出自她有自己一套画人门缘敬、她更倾向于作画而非监督、尤其是绘制、OP原画。代表作有《电波女与青春男 七人的娜娜》《Love Live!



‡ 2011 年由 SHAFT 负责制片的《电波女与青春男》,由西田亚沙子担任角色设定。人设和作画都十分赞

平井久司

(一) 用久司的人设的统称标。"一个" (1) 11 动战上高达 SFED》的火毒 乃!", (4) 传说的小端。"一、司的人设址、称为"点 (4) 计算认的人设"、每次只要由他来担当人设。 (5) 是一个定数。代表作"机"。 (5) 是一个定数。代表作"机"。 (5) 是一个定数。代表作"机"。 (5) 是一个定数。代表的工程。



*2002年由日升负责制片的《机动战士高达 SEED》是"平 并脸"的代表作

足立慎吾

足立慎吾是典型的动画师升级原画师升级作 电监督再升级角色设计的实十型人士 八十系积 的作画经验,使足立慎告以作画功力私之口之私。 但他的包括角色设计在内的原画名编幼齿型。比 一、一的是 工栏餐 和《刀剑种域》这两串 作品。顺带一提,他的妻子是同为作画监督、人 设的饭家晴了



† 2012 年由 A-1 Pictures 负责制片的《刀剑神域》,由 足立慎吾担任角色设定

渡边明夫

一、、、、、、位有着很长生回经验的萌系。 一、、、、、、特色就在喜欢为人物企。是分 人者在膝盖上加些创用贴又或是身上行。。之 任 么P.、、、取为经典的必定数。化物论。 包野忍。近此年个。参与SECAL、"从 J. 代表任 具有神知道的世界。 化物。 物品"公方"不



* 2009 年由 SHAFT 负责制片的《化物语》 由度边明夫 担任角色设定

坂井久太

虽然名字看上去是名男性,但人从上几个女性画师,而且喜欢绘制百合系的标户。 《偏向圆润可爱型。坂井久太是传展中飞使一"刀流"的人,卫丁问时拿起钦笔和颜色笔,边画线。 边里 "写门,中中一块代表作有一块 蝉鸣。"之时一系列一台八石之门 一散华礼弥 一个声微少女



† 2013 年由 Stud o DEEN 负责制片的《新作蔷薇少女》 由城井久太担任角色设定

机械设定・SF/ 军事考证・ 物品设定

机械设定即英文"Mechanical Design",指在动画中,负责登场的机械人、车辆、武器之设计的人员。机械设定不但要画出机械的外形,甚至对机械的构造,局部结构、运作模式,运动方式、启动原理、兵器构成等等细节上的设定都要做充分。需要到机械设定的作品,一般是以机器人、战舰、战斗机、武器、宇宙飞船等战斗或非战斗系机械为主题的作品。机械设定这个专称并不是一开始就有的,上世纪中叶,日本动画开始发展的时期还没有专门的机械设定,当初均是由美术监督或 animator 来担任的。直到 1970 年代末,日本大型机器人动画 ——机战片开始兴起的时候,机械设定这个名衔才正式出现。

第一位正式的机械设定师是凭借《机动战士 高达》而闻名的大河原邦男。其实, 在制作《高达》 之前,大河原邦男早就设计了一大堆大型机器人, 什么"超电磁机器人 波鲁吉斯 V"、什么"无敌 超人赞波 3"、什么"无敌钢人泰坦 3"等都是口 本孩子才有的童年回忆。《机动战上高达》之所 以能让大河原邦男闻名、除了故事内容自身因素 之外,还有大河原邦男在高达世界观里灌输的"真 实系"的理念。与过往设计的机器人相比。"高达" 在对于机体结构、动力源等方面进一步与现实结 合。驱动机体的动力源并不是什么来自地底三千 尺的不明光线、而是通过核动力驱动的。这种设 定正好捏中了高年龄层的口味。《机动战上高达》 在经过了腰斩然后再重播, 反复的媒体曝光后获 得了爆发性的人气,以高达为主的机动战上 (MS) 成为了机械迷新追捧、研究的对象。自此、机械 设计师这个职称在机战系动画中便占有重要的成 份。

在机械设定这个职称出现的初期,比较有名的是大河原邦男、宫武一贵、村上克司这三位。 大河原邦男是学设计由身的,宫武一贵是写 SF 小说的,村上克司是玩具设计师,由于三人都是非 animator 出身的,因此后来业界达到了共识,机械设定必须由拥有相关专业知识的人士来担任。

自从《机动战士高达》成为了社会现象后,它的名气也引来了一些军事或 SF 相关专场的人士提出质疑。SF 作家高于惠遥对作品中的 MS 和新人类 (New-type)提出了质疑,并以 SF 考证的观点来对作品整体进行评价。于是便卷起了一场称之为"高达 SF 论战"的议论话题。

SF 考证是一种在作品中追求真实性的行为。例如是一部作品中出现了超乎现实科学理论的现象或动作时,需要架空设定一套用以弥补的技术或者是理论。一方面的目的是让观众更好地融入世界观,另一方面是避免出现"直升飞机在宇宙空间中飞行"这种荒唐无稽的现象。虽然之后,是有在于幻想空间的东西,但站在观众立场上,看到一些极其不科学的事情时,往往会流失对作品的兴趣。军事考证是针对作品中大量出现真实军事兵器或战争行为,目的是为观众带来更多的投入感。

物品设定与机械设定同理,当作品中大量出现 小道具时需要安排专门人上进行物品设定。比如 《命运石之门》里,冈部伦太郎所发明的"未来道具" 就必须由专门的物品设定来进行制作。相对而言, 物品设定不需要像机械设定、军事考证那般必须 具备充分的科学知识,关键是要把作品中登场的 物品做得合理,做出特色。



† 发展至今,尤其是机战类主题的作品,机体设定已经成为 了一依附在作品上的卖点。受欢迎的机体设定乃是模型生产 商的一大挣钱机器

* ACG . P

作画阵

构图师

从分镜那里拿到了分镜表后必须进行一个重要的工序,那就是根据分镜的内容进行构图。构图是作画环节的第一个关口,也是最重要的一个。以往会有专门设立构图师的职位,构图师必须有很强的理解能力以及对画面布局的表现力。根据分镜内容,按照演出的指示,构图师会率先绘制一张角色与背景并存的草图,这张图的配置会直接影响成品的质量,因此构图师必须具备充分的能力。若非特殊情况,现在普遍做法都是由有足够经验的原画帅担当构图,不会特意设立构图师一职。

原画师

原画是指动画创作中一个场景动作之起始到 终点之间数个关键的画像,以线条稿的方式画在 纸上。负责绘制原画的人就是俗称的原画师,绘 制原画的人又被称为"キーアニメーター" (keyanimetor),意思就是负责关键画像的人。

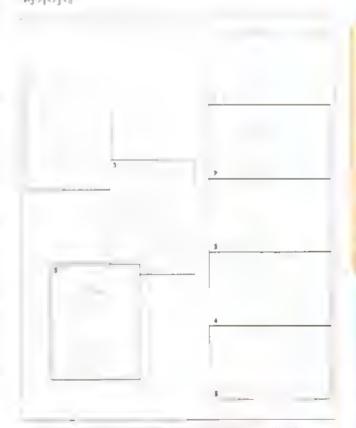
"原画"一词本身是指一张静止画像,是偏向概念型的画像。传统意义上,原画是指有背景有人物的静止画。而将原画概念引入动画制片之中的,就是有日本漫画之父之称的手家治虫。原画决定一套动画的节奏、走向、幅度以及镜头运用的模式,是构成作品画面的关键。因而需要大量的原画师参与作画。也就是说,原画帅阵容是整个制片流程中人数比例最大的。

动画师

动画师的工作是针对原画师给出的原画,绘制出原画与原画之间的过度的画,也就是俗称的"中间画"。由于原画在一套动作中占据着"关键"的位置,因此动画师的工作责任比原画师稍微低一点。所以,动画师在作画的连环中处于最低级别的位置,一般由新人画师担任,方便他们累积经验。同时,动画师还需要为原画师绘制好的原画进行成为"clean up"的工序,这一步是为了方便以后将原画、中间画制作成连贯画像而准备的。

动画检查

动画检查是一个职位,大家可以理解为动画师的上位职业。动画检查的工作顾名思义,就是为绘制好的动画——中间画进行检查。检查的关键在于原画与原画之间的衔接是否合理,比如是中间画的人物水平位置是否准确,肢体动作是否合理等等。动画检查是作画阶段的最后一个步骤,与下一步的上色有着紧密的联系。动画检查必须确保自己这一关不会对接下来的工序带来影响。同时,由于动画师都是一班经验半桶水的新人,动画检查还身兼动画师指导的工作,责任可不小。



↑左右两组图分别是原画和动画。左侧可见原画乃人物一套 动画中的三个关键姿势(①②⑤),而要将其制作成一套连 贯的动作,就必须在三张图之间添上中间画(②④)。



* 久石士的音乐引起了日本动画。界对动画配子的重视程度 同时 久石士也是早期能以动曼配牙为主题举办大型音乐会的 音乐人



↑ 菅野洋子印证了日本动画配乐的音乐人拥有足够实力跨界发展的事实。上图为经典作品《狼雨》的 QST 封面



* 鹭巢诗郎为《新世纪福音战士》制作的配乐 展现出动画 音乐的多样性和抽象领域

音乐

也 1 简称 BGM 「TL.シ 作 5都离不开 BGM,

(P. ED 音乐的制作与 BGM 制作的工序相似, 但由于歌曲本身不需要像 BGM 那样,与画面起到 系含的联系,一般歌曲的制作过程会相对独立

久石让

知道言崎骏的人都知道久石让。1984年的宫 崎骏电影《风之谷 舍弃了原先的配乐名甲、选 择了久石让担任配乐,自此便开始有了"宫崎骏 的画久石让的旨乐"的甚至红今 久石计与宫崎 骇的合作。成功将更归乐与动业作与任命低法 推工了一个第三度、 吊を印せて 是是传典级 上年的名曲

菅野洋子

首野江子是日系西洋乐音乐人中的代表人物之一,爵士乐、古典乐、电子乐、交响乐、流行乐并至是歌剧、菅野洋子在西洋音乐上的造诣非名录。当野、子以高戏配乐出身、电影、电视剧、纪录片、广告等各方(为一乐制作都有她的身形分子仓、作之外、企会以 Calbrela Robin 书母行亲目 [9]]



鹭巢诗郎

追着 EVA 的新剧场版登场、赞英诗郎的名字 1, 实受到关注。当年鹭巢诗郎为 TV 动画及剧场 设动画 新世纪福音战士》配制了超过 80 首配乐 堪称一时的经典、大胆利用西方古典乐进行重编 以及堪比"冲击"的磅礴气势, 是当年 EVA 能够 以为传世经典的一大重要因素。

泽野弘之

译野公之不允不吃家养也是什么身都是一个年轻的存在。互助译野公之的概求多数上。冷都之中,自5220年,上次上市大区的产野公之生也成成于1545人。 对作的概求使这名一种,一家人工是大一、产品工作。一者人心未是的现象。

梶浦由记

5. 位。。可能示尽中被行为人但目人是《中有名名为"Fictionfunten" 选好。与当时的机用自己。 机销由记的音乐、最大正特色在,利力的使用 马、中、低。域与主专属与政策以同之的"机"由与" 一行和声。虽然她的音乐普遍被任为下汇系自在 ,,但她本人完全不这样认为

神前晓

每前晓可以算是比较宅向的动画配乐制作人。 也的言乐容易被人接受、可以是开朗活泼、顺耳 记目自,也可以为《物语系列》配出一些光释离 奇的乐曲。神前晓在为动画制作 BGM 的同时,也 似乐已创作 OP、ED 或插入曲。与作词家畑亚贵 自被分称为"动力言乐署自真全组合"

光宗信吉

二、信、相长广、京、乐与九代流行。乐相 二、今的形式、观众学官科特克志仁。由于"乐与动 、四汤用月引力"。但为""微之女"(新7旧)制 作的。乐最力""典,巴洛克风格的音乐在结合了 现代流行音乐元素却不失中户纪西洋优雅的信息。





*梶甫由记可以称得上是当今动画音乐人之中 最具个人音乐特色的其中一周



↑神前晓的音乐是相当多样性的,可萌、可日常亦可严肃 深受宅人喜爱

美术・摄影・音响

美术监督

在颜色方面以及背景方面的体现可全部归纳 在美术范围内,而美术监督就是在这方面的统筹。 美术监督需要在企划阶段就发挥作用。美术监督 掌控作品世界观的美术呈现。因此,美术监督负 责决定动画背景细部设计,组织外景队进行实地 取材,尽可能通过美术设定将扩大动画世界观的 感染力。

背景作业

背景担当就是实际绘制背景的人。背景担当 会参与外景班到社外取景。在正式作画前,背景 担当会先与美术监督进行一次商讨,由美术监督 说明背景绘制的方针,然后根据原画阵绘制的构 图以及写在图上的指示,将处于草图状态的背景 真实地呈现出来。

美术设定

美术设定的工作主要是针对角色而言的。 般情况下,角色在设定阶段需要定下一套颜色的 标准,例如肤色、头发颜色、服装颜色等颜色以 及光暗度的设定。美术设定还需针对角色或场景 在不同场合、时间下颜色变化的设定。设定的目 的主要是给负责上色的人提供一个标准参考。

上色

上色也就是日语中的"仕上げ"。他的主要任务是根据美术设定,将从作画部门传过来的画像进行上色。角色在常态、高光或是在阴影之下的颜色变化,统统需要按照美术设定的标准来进行。以往需要人手上色的工作,在电子技术普及的现今已经全部转为用电脑上色,大幅提高的效率和颜色精确度。

摄影・音响・編集

音响监督

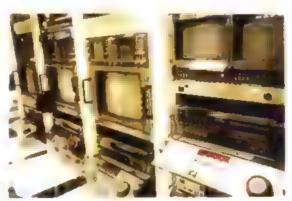
音响监督是一部动画中,统筹所有有关"声音" 方面的内容,包括作品中出现的效果音、背景音乐、声优的录音。声音对于动画来说是十分重要 的部分,而观众们经常会忽略了音响监督的存在。 实际上,音响监督的工作要比想要的要繁重。音 响监督必须起到将监督、演出的意思传达给下级 制作 STAFF 的作用,通过不断商量作品的方针来 将作品完善。音响监督的工作包括预约录音室、 预约声优的日程、指导声优们配音、与音乐作曲 家商量作品的方向并进行 BGM 选曲、指挥 STAFF 制作效果音等等。根据画面利用音乐烘托也是音 响监督的一个重要任务,在哪些场景加入 BGM, BGM 的音量大小,台词的声量大小等,目的是让 观众能在观看时更加投入。

把修监督

摄影的工作是在制好的动画片段上加入特效 以及镜头处理,而摄影监督在这里任务就是统 筹所有摄影相关的工作,同时确保制作出构图 中想要达到的效果。以往的摄影是必须用大型 摄像机进行画像的拍摄,但现在均是通过电脑 进行处理的。

編集

编集是动画制片之中最后一个步骤,相当于 编辑的工作。编集需要对所有准备好的动画素材 进行剪接,把它封装进能够送往电视台播放或打 包发送 DVD/BD 生产商开始量产的样带中。



↑后期制作中的视频编辑需要应用专业的机器以及专业的编辑软件。





关于动画制作

1. "製作" 与 "制作"

在了解实际的动画制作流程之前,有些关键的信息是大家必须先要了解的。日本动画业界里有两个"制作",用日语的写法便是"製作"和"制作"。就字面意思来说,两者之间都有眷同样的"制作某东西"的意思,但背后却有着不同的意义(日本人把汉字弄得这么暧昧,实在让人扶额)。

有衣字底的"製作"代表的是由企划到成品 动画投放市场的整个过程。在这种意义上的制作 人、他们必须负责制作动画企划书、对动画制作 这个企划承担责任。制作人也有指动画法人的意思。"製作"一般都会以企业为单位。另一个的"制作",它指代的是实际动手制成动画的过程,而 家担这部分工作的便是我们经常会提及的动画制 片公司(以下简称动画公司。例:京阿尼、东映、IC.Staff等)。为了解决这个容易让人混淆的两个 单词,以下的文章用"制作"和"制片"来区分(口语汉字中的"製"和"制"乃两个字、中文可没 有这样分呢)。

站在制作方的,一般都是大型企业,因为这里涉及到出资的问题,没有强大财力怎么行。制作方负责出资,也就意味着他们享有自品的著作权。动画涉及到的 DVD/BD 贩卖以及角色周边商品带来的资金收入,制作方均享有收入分配的权利。简单来说,一个宅买了一个手办,当中有 n%的收入是上缴制作方的。

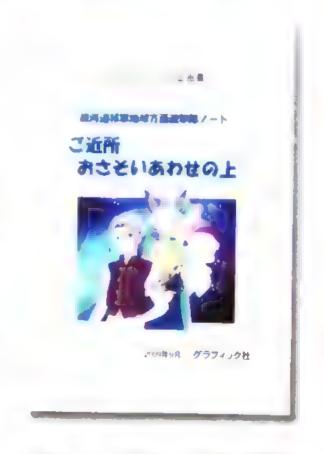
因为涉及到出资问题、所以制作方需要考虑到盈利模式来确保动画播出后的收益,这个世界上没人喜欢做亏本生意呢。因此,考虑到资金回收,制作方必须想出各种各样的资金赢利点。早期的动画制作都是由。家投资方来出资的,但随着日本经济状况的恶化,动画制作方顶着相当大助资金压力。平均一部约30分钟的深夜动画,其

动画制作流程

制作成本就以干万日元为计算单位, 部完整的, 系列 TV 动画, 乃是耗资上亿的玩意。1970~1980 年代因资金回收不理想而导致倒闭的动画制作方比比皆是。



↑日本动画制作所使用的策划书, 封面设计很精美, 很有心思, 单从封面就能对作品产生一个明确的印象。



† 白语里的"製作"是从大方面来看,由企划到实际制片的整 个过程。

2. 动画制作者

- 电视台、音像制品公司: 电视台为了吸引交流 率而计划打造自家独家电位制 , 成是 像为一 公司为增加自家产品库 勿合,便可发性少条之 作动画。所谓的 像制品公司就是指目的最高。



* 角,书店既是著名的出版社 一同时也是具备动画企划能力的大型企业



*著名的索官集团为了更好地在动基界发展。专门成立了动画。 企划公司 Aniplex,同时。还建立了动画公司 A-1 Pictures

的 DVD/BD 产品发化 3 最にい自己 かりをい さかれていまする。特別のの、イバ和サリン、 特定ます、後年で行っておことが、、作分に見す である。

其代分子1: 电例合。方制作 。 1、 是 重用 动 的指决例行, "鬼怎么。"进作。"客司 辐发气机"。其优势 取不 "事"或用。很快体理

出制作动画。

具、优势在一个告代建制机运用自己寻的重 传力点、为动户提供最有力的推广资源。硬广告、 媒体等传、动型活动等。 是者是烧食的运动。 因此,由广告代理等主动、生式以标言动用的组 名度。



1 P.A works于2000年在富山县南砺市设立的动画公司 经过了几年时间的发展 成为一家具备企划能力的动画公司。



*现在拥有辉煌。绩的京阿尼 京都动画公司 曾经以工作室的规模经历了不少风度 图中为初期的工作室

• 动画公司: 动画公司在整个动画制作的过程中, 甚遍之工"代工"的位置。很多观众容易产生 过入,八为一部动画不论制情还是可用的好力不 起一程工具。公司一具、天,不动声制作的中,动画公司最上及门任务。根据企划的内容,包括制 本•分镜、美术等元素。一反映在画面上的工作,取决于一部动画的好与坏应该由企划阶段逐项分析,动画公司把握的是整个制作里最重要的几个 环节的其中之一。当然,也有一部分拥有足够实力的动画公司会主动担当制作方,打造自己的动画公司会主动担当制作方,打造自己的动画公司便会占有更大的主导权。由动画公司自主之 至11动画企划,首先会向电视台或音像制品公司 "兜售"自己的方案,由对方来判断此方案是否可行。

其优势在于:由于是田动画公司策划的方案,作品印象和内容会十分具体形象。而且动画公司对于动画的制作质量及制作周期会更有把握。同时,向电视台"兜售"方案的过程也是对外加深宣传动画公司自身实力的途径。

总括而言,负责企划立案并出资的一方便承担起动画制作方的所有责任。然何,正如前述的,担任制作者的企业必须承担庞大的制作费用及后期风险,因此,目前已经很少会有单一企业出资担造动画的条例。取自代之的但是我们经量在(PP:动力可行足怎看见的"制作委员会"

All To

- ASCIEMEDIA WORKS

EN'LERBRAIN

MEDIA FACTORY

SQUARE ENIX

- · NHK
- 富士也视
- · TEBS 放送
- 朝日

日本。视行

q

4

1.854

一 人名英格兰

- · ANIPLEX
- * MAGES
- · SME
- KING RECORD
- 新川原店。

VICTOR EN FERTAINMENT

14141 1 1 1 1

FRONTIFR WORKS

10 11-16 OK

GENFON UNIVERSAL

著名的动画公司

- · STUDIO GHIBE
- · 东映 Animations
- · LC Staff
- * Studio DEEN
- · 泉樹 Ammation
- · P A Works
- 53311
- * Mad House
- 1 Pyus
- * Toms Entertainment

3 制作委员会

有形式响都有五篇 1 些加与是尼土题制。也就是我们俗称的 OP 和 ED OP 和 ED 除了担任代表作品核体印象的之外,更是岁风 STAFF 名单的下发地方。动自也是人做的,也是远可从业者取心的现物作自成的知识产物。因此,STAFF 名中心罗列之对制作 4次17 和增重

般会在尼南才、1元。 电积在路径后的,就是"制

又最容易在

MA 324 25 1

多在旅作委员会信约成中,看出一流动则作品的 在多种油的。

·制作委员会的命名:

动画业显采用名为"制作委员 的反员制形式 水分担吃人的 作费用 我怎样 计能够在动词的

"方人大阪上非马简点,只要是与动工和关的命名方式。最直接的方式就是 在动画的标题后那"制作表质会"几个字。不过 这是比较占典的做法,而且看上去非常死板。于是,制作方为了让观众更有亲切感,并始利用动画中的元素来命名。例如,校园园的就采用"某果学学会"的命名方式; 有关战争题材的,就会出现"第nnxx小队"或者"某是某多谋部"等方式

制作方的名单上,偶尔会出现"某某某制作委员会""杲杲某电视台"同时出现的状况。出现这种情况的,该部动画基本上是由电视台主导出自打造、再与由其他的合作方组成的委员会协力制作。例如富士电视台这种力入钱包厚的电视台就经常会这样做







,如今 在动画中植入软产者的做充一经成为 种喜闻乐见 等于 甚至能被以众当作理他 笑而过



「新露 2013 年齢」で「作品(4.5 的日)、 「中海 作委局会 財子系式 点社 「164年」、「「以」 「「以」 「キバネッカナ出 済打造が典型 ・

1、11人工作作发生上介



4 动画制作中涉及的机构

部动画作品,本属上就是一项拥有活动门产物。理当当然地,动工厂整个制作过程主会全沙到很多简单上的操作。因此,动画制作中会少及主各种各样的。商业机制。为了是如金元也标便。这种概样,以下将一般是一制作中心及到到可以们构建化整理,并为人家解释之门各一也并上

• 动画企划涉及到的机构

在确定下手制作动而之里,制作方在个对阶段之领将所不制作上在两条的所序机的 录 例 以下提及时,是领头际动产制;工程不应及 到的企业机构。

(1) 音像制品公司

。观众可以经易超从主创中或网络约束中免费 收看动画。但动画最终必定是以商品的形式 11达 消费者的手里、不论是 TV 动画、OVA 动画 飞是 恩场版动画。大家可以将电视播放或网络配送的 TV 动画理解为商场里的免费试吃。试吃过后, 无价价图1 自身认为广东慢慢机。由专场成本。 **育也 其九是一部电影。而音像制品在这里相当**。 食品供应商、向广大食客提供合味道的食品。音 像公司把准备好的食料(动画)、装进包装袋 (BD\DVD\CD), 卖给那些喜欢这款口味的消 费者。有些音像公司拥有自己的音乐制作部门的, 会在动画制作中包办了创作上题曲、BGM 配乐 的工作。让动画里使用的音乐成为他们自己的高 品。有些不具备发行能力的音乐公司(工作主、 I作组),会以收取制作费的形式,把他们创作 的音乐卖给制作方、也就是俗称的外包



f 讲谈社与King Records、光文社、日刊现代同为音材集团 成员、主营《少年 Magazine》系列的少年漫画杂志。

(2) 出版社



1集英社三巨头是指在架英社旗下杂志(周刊少年 jump)中 连载的三大局面,它们分别是(每随王)、(火影影者)、(死神)





・、学馆是日本的場合出版社 」学馆一般会专主手一些少年向的作品。

(3) 游戏公司

者动画是由原作游戏改编的情况,游戏便充 当原作的角色。这时候动画制作方必须向游戏公 司提出动画化的计划。有实力的游戏制作公司。 会根据自社游戏的人气度来判断是否多。动力 制作, 也就是参与出资制作动画。但实际上丰 一方: 九月三十五秋日 寸, 化上公司, 不多 , 现在普遍的游戏改编动画, 其原作都是 Galgame 类的游戏。鉴于 Galgame 的特殊体质。 专门制作 Galgame 的游戏公司普遍都不会司公 投资制作动画。相反、有些动画作品在企业证表 九已经计划游戏化的,游戏公司普遍会主动参与 机作委员会。原因是只有参与投资制作动画,游 英公司才享有对动画制作提出主张的权利、而动 画中呈现的某些元素往往会成为游戏化后的卖 当 游戏公司会慎重考虑动画方案是否受欢迎。 一 7 功则越受欢迎, 其游戏版就越是容易吸引消 费者的目光。

(4) 电视台

所谓 TV 动画,又怎能离开电视台呢。要确保动。制制,成与不会一点系制。 两个人,一点,一点。 已须确保其播放途径。动画制作方必须在企划阶段就与电视台打交道,在保证电视台的时间档后不会不断,也可靠处。 人名 上 从 产 会及,大量观众的目光,因此,电视台方也会积极地与动画制作方合作。为确保自家电视台享有独家播放权,也允许会一心参与包工厂生工工作。自身有受众目标,就连电视台本身也有其针对的 目标群体。电视台参与动画制作的情况,电视台 委派的制作人会就自家面向的群众对动画的题材 进行提议。比如说某地区的电视台为了促进当地 的旅游业,会要求在动画里加入一些地方景色或 标志性建筑,也就是俗称的圣地巡游效应。日本 以上一型台在没有主动参与动画制作的情况 下,必须向动画制作方购买动画的播放权。为了 产制汽车,也就一会从禁缸间、一点前一一类动 费当中挪用资金购买动画播放权。而那些给钱买 播放权的赞助商,它们的名字就会出现在 OP、 ED 结束后的"提供"里的名单里



↑日本民营电视台"株式会社东京放送 简称 TBS 经常与动画公司合作出资制作动画

(5) 视频网站

视频网站的性质跟电视台相似。由于现在每个季度播放的动画数量在不断增加,电视台的播放资源施之而变得紧张。在这种情况下,电视台的播放渠道便是动曲制作方相互竞争的资源。这使得少部分动画转走网络配送形式。而某些动画 篇幅超越常规长度的 (季番的标准为12-13集,



↑人气动画(我的妹妹不可能这么可爱)的第一期和第期均制作了两个结局。标准结局通过电视台播放。而成为 TRUE ROUTE 的另一个结局创通过网络配送

(6) 电影发布相关

国场物动里在制作完成后、高要通过电 : 国的发布代理公司、将成品动即送往各 1。 這理与 TV 动四高 要在企 知阶段 我好电社 一样、动四制作方在剧场吸动回的企 之阶段就是 一流。 一流。 电影供应商电会 对立情况、上动参与 一次 全。 有一些人型企 业 (如东映) 同时包含电影供应商与动项公司的 会积极制作剧场吸动可

(7) 16

(8)广告代理商



[†] 电通总部位于日本东京,并在 30 多个国家设有子公司,50 余个国家成立了合作据点、而投资制作动画也是其宣传途径之

• 实际动画制片中涉及的机构

当动河方案确立后,接着就是将写在纸上的 人工制作成在工气包、产业产业。以下是在实际制片过程中牵涉到的机构。

(1) 动画制片公司。



、2, 1, 16 节 生 2;

(3)CG E11年



*利用 CG 技术、能大幅度降低因手工作画而需要的时间 对于整个制片过程起到提高效率的作用





| 古土物で + なが | 一本 | 一本 | 一本 | 一本 | を | ない | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本 | ・ 本

· 流通时涉及的机构

动画企划流程

动周制作的第一阶段是企划。之所以说动即制作是一件大工程,除了因它是一种需要耗费大量人力和时间绘制的媒体之外,光是动画的企划阶段就是一个漫长的阶段。动画其实也是一件商

品,是一件特殊的商品,它所涉及的面很广。 部动画是否受欢迎,能合挣钱,完全取决于制作 方在企划阶段的安排。因此,企划阶段绝对不能 草草了事的,各方面的疏通是使企划阶段甚至是 整个动画制作周期延长的要因。以下为大家逐步 剖析企划阶段复杂的过程。





- 订立初期方案

制作动画的第一步当然是订立草案。正如大家在写作文的时候,必须先订立文章的中心思想、写作文体以及写作方向。构成动画方案的要素乃是影响到紧接下来的每个细节上的制作。然而,企划的初期方案往往只是一个制作人的构思。随着制作委员会的筹办、监督、剧本家的陆续加入,各方的意见会不断影响方案的容貌。尽管如此,书写初期方案仍然是给予让投资者和参与者信服的理由。

初期内容的自由度很大,但不管具体内容是什么,关键在于其趣味性和卖点。因为初期方案的内容除了影响动画的大方向之外,还有着吸引投资者目光的作用。

STAFF人选原则上是经过本人允许的情况下才写上去的,但一般计划书都是被否决的玩意,因此,初期计划书有时候会出现不切实际的STAFF名单。当然,豪华的阵容意味着高昂的聘请费用,太过不切实际的名单往往会把投资方吓跑。以下是初期方案中的例子。

作品概况

标题: 《变态绅上成长日记》

副标题: 《熊玉君的绅士练成之路》

原作: 《福笑漫画日和》 (漫画)

核心制作 STAFF 人选:

监督:新房昭之角色设计: 右野聪 总作圖监督、坂井久太

播放形式: 每架 30 分钟 年番 (52 集)

目标群体:核心群体: 15-25 岁男性 / 次级群体: 25-34 岁男女、35 岁以上男性

制作侧重点:

1道搞笑漫画+目為漫画+莫名其妙的热血感

★根据 搞笑瘦画 用利 进行制作的延伸作品,必须继承原作漫画的「式王道冷笑话内容」在这基础上,故事的基础集中描写主人公熊吉的日常生活。在日常生活中突出"绅士"是怎样在日常生活中锻炼而成的。

★加入工人公的对手,"编工企题程"。可过能告封示企题对在学校中各种各样的比试,来突击"绅工"之间的性负是严肃的比试场景的描写用较快的节奏。

★针对原作读者的粉丝制作,为使原作读者更有投入感,可加入原作的捏他。

作品主题: "男人的浪漫!"、"当个绅士有什么不妥!"

• 动画化权限调查

制作人在向出版商的著作权管理部门咨询确 认某部作品的动画化是否可行,有没有其他制作 力率允担约了这件品户动。化权限等信息后,再 考虑是否作进一步的,动。制作人一般会同时咨 询多个制作目标,以保定数率



↑最初为日本插画家 Huke于2007年发表于 Pixiv 上的原创插画角色。后来藉着 supercell 的音乐而走红 随之动画游戏化

• 企划会议

大家可以将企划会议理解为制作方的气息会 制作方定期开办企划会议、在常门制作人》 言 申他们最等判定或构思 己宁初期方案会在场的所 有人违行正信与简选。这些制第.怎只是初步的筛。 A. 《与篇 A. 来图 A. 案都是大概写下的大纲 ja 1.. 西好像 张纸上画着没脸灵特曼跟皮含的怪。 母正准备上打的场景。大家都见行火精曼打怪鸟。 直该会火会支机制了。接下水坑是一起调量、黑 特曼应该长什么样,是男是女还是不男不女;怪 **曾是高是矮是胖是瘦、到底是攻还是受、契特变** 跟小怪兽应该怎么打才有爆口、允凡是在地球工 斗得山 自地裂是生是死。还: 滚到床上翻云形 由 **献生从几** 制作人会记录下类似的讨论。然后 再初步方系进行修改,待修改完成后、在下一次 的企划会议上制作人会向大家分发第 版的方案。 在这基础上在场的所有人再 次商量奥特曼 1 怪 兽相爱相杀的故事。会议完毕, 若有人觉得还差 点什么, 要在奥特曼与小怪兽的爱情故事中加个 小三变成了三角恋拯救世界的故事,这时候制作 人又会返回自己的寝室 乘煙夜思,然后再在下。 次的企划会以上公开第一版可方案。如此二番四 欠,实完了改、改完了谈、改到满意为业 与了 达成共识、这个环节会消耗一部分时间。但这些 时间都是为了让作品更加满意。更有卖真而耗费 的。纵使紧琐, 却十分重要

• 企划进阶 -- 多方面调查与咨询

制作方在企划会议中订好方案后,下一步便 是对外开展工作。

1. 动则化权限的获取: 与之前动则化权限的调查相对应,制作人马上向该著作权持有者(出版商或游戏商)签订动则化的合约。获取动则化权限只针对改编动则而言,原创动则可以略过这一少。取而代之,原创动则在初期必须制作原案(后去) 签订合约一般有以下两种形式。

直接等约:制作方在向著作权持有方咨询并签订动画化合约之前,必须要衡量自身的状态是否能在短时间内落实执行动画化的进程。获取动画化权限是一种购买著作使用权的行为,也就意味着制作方必须要付钱的。在没把握的情况下向出版社付了钱买了版权,一旦筹办过程中出问题计划泡汤,那就真是赔了大人又折兵。因此,采用这种形式的,一般是在制作方非常有把握的情况下会这样做。一旦与制作方签了合同,买到了著作权,接下来就可以立刻投入实际制片了

动画权限预约:相比第一种形式,这种形式是 在制作方对于筹办资金,选择动画制片公司等大 方面的把握不大,或者是距离进入制片阶段还需 要好一段时间的情况下而采用的预约形式。这里 就相当于向出版商、游戏商"预约"动画化的权限。 如果制作方在筹办制作动画时,被其他制作方抢 走了动画化的权限,那么之前所做的所有事情都 上背上,就像白加了几个星期的班结果连工资都 以有一我们下时买东西要预定的时候一般都要支 行成约金、同样道理,"预约动画化"同样需要 向著作权持有方支付一定的订金。制作方与著作 权持有方签订动画化权限预约的合约并支付预约 全,同时加上"〇年〇月~×年×月动画化权 限给 方所有,若有此期可内元法上表制作品 视为放弃权限"的条款。这样既防止了动画制作 方的垄断、又是对著作权持有方的一种保障

2. 动画公司的选定: 成功获取著作权后,接下来就要选定负责制片的动画公司。这是一个很重要的环节,不管动画的方案多么完善,故事有多吸引,角色有多美,桥段有多新颖,如果没有找到合适的动画公司来制片,那只能算是一个遗憾了。动画公司其实也是由人来组成的,既然是人,自然就有擅长和不擅长。因此,动画制作方必须考虑自己的作品究竟需要什么样的效果、究竟是要萌还是要燃,要人物作画好看还是背。效果是醒目的,根据自己理想中的成效有针对性地流行动画公司负责制片。

制作方必须对动画公司的圈子保持高度的注意力,在日本,若单纯按个数来计算动画公司的总数已经超过120所。不过,若按规模来计算,有实力担起TV动画制片的占有的比例大概不到50%。在动画公司的总数目中,有约40%以上的是小型规模的公司,这些公司的成员通常不超过10人,公司资本不超过1000万目元。

动画公司的实力最直接地影响动画的作画质量, 而成品质量的高低也是最直接影响观众是否对作品产生"爱"的 其主相当重要癿 气流是作画的质量。所谓作画的质量,主要是其对人物原画的线象稳定与否,是否督与吕现因人物走形的问题(即画崩)。影响作画质量的因素有很多:制作经费是否充足、制作周期是否充分、制作进程是否稳定、动画公司原画阵容实力、作画监督实力等等。观众普遍认为,画崩的原因是由上制



随着年度总动画作品数 "门玉头" 互、二、二、 可可以分配的时间便越来越紧张。五个九年五十二 角度来看、制作动画気を一たり、のではして、日本 每年只有四个新动画开播 (TV 动口) 1, 1, 1 点(春夏秋冬番),错过了 个点面相" 」;; 流失了三个月的时间,也意味着 可言: 1 了三个月的盈利时间。动于15.14万子已成功。(5. 的制片周期。亦因为每个制作方都会考。1、1、 fi,间接形成了制作方之司在中心是对印度。 竞争效应 。文所还, 目前日本业显 有了。 : 比例自动画公司是小规模的公司。公司规模小、 **丁上草西的各方面资源少、导致了它们的制作。** 期大幅落后于大规模的动画公司。因此,一个一 作方敢于冒险委托小规模公司扣起制片 以佳士 致了制作方在选定动画公司时, 目标集中在分一 的不到百分之五十的动画公司里。另外, 在 🔻 分之五十里。有些动画公司有实力主义是位。 版、OVA、但对于费时费劲的 TV 内。直括了。 头了。所以、即便动画公司的总数有量。120 3. 但可以制作TV 动画的大约只有一分之一 美小生、 我们每个季度在新番上看到的动画公司名字来来 往往也就是十多二十个。像一些长篇动画(如 火 影》的 PIERROT 《柯 有 币 TMS 等) 自动巨立 。 在兼顾现有长篇的同时,所制作的新动口歌。 年具有两三部、最多四式五部左右。在18年入11 境下。动画公司的时间表就是制作方之间。至一 目标。优秀的动画公司、其制片担当レヤ・モ西



「《人名 "書》自2002 # 幕橋 第一期# 220话 第 期(人 8 "者体 x.优。自己(1) 年 2 月开約橋出 集数を加け資





* 20(4年 10 月至 2012年 3 月權放於 不油。 計劃 由 9 青一年发展 于五播牧师介末语、 五、夏青

年后也毫不意外, 道理就跟到人气餐馆吃饭要排 队等位望一样

有来说、制作方在选择动四公司制用时,必须考虑到动两公司的作画实力、制作周志是否允 是、普遍质量是否私。一、同时也要看对方的时间 表是否有空档。换个角度、动画公司也会考虑自身情况,决定是否按下制作方的委托。双方之间 如何交涉,交涉效果如何就得看负责出面商谈的 制作人的手鞭了。选择动画制作公司也是一种取舍,有些制作方特点。 《宋家动四公司来制片,但对方暂时没有空性一点,制作方唯有选择等待 否则就是退面求其次

以"狙目 Galgame" 闻名的 KEY 社为例,旗下的二部和汨名作 Kanon、 AIR、 CLANNAD- 先后找到了京都动画制片。优秀的原作故事加上优秀的动画画面,便这一部作品成为了 2000年代脍炙人口的名动画。当构丝们估计 KEY 维 CLANNAD。后的人作。Little Busters !。同样会交由京都动画负责时,结果却是由 I.C. Staff 接下之口。 Ki Y 所属的 VisualAri 的社长马汤隆博对起点表示,"只都动画出于近期时间表已排满,未能接下动画制片工作"。实际情况如何,那就交给人家自由想象了

3. 获取动画播放渠道:播放渠道主要针对TV 动画和制场版动画的言。网络动画基上视频图。 播放时间的自由度,在多步上没有太大的难度。 电视台充当带头制作的,在这个环节上可省去大量力气,并且享有独。。

 放何种节目享有话事权。也就是说,广告代理商 帮电视台拉拢更多的广告费,但电视台必须听广 告代理商的话,广告代理商有权作主播什么不播 什么

对此,基本做法就是制作方先向电视台咨询 播放时段,介由电视台,制作方与对应的广告代 理商商讨播放的事宜。广告代理商若觉得制作方 的方案很吸引,有更多商机的,会真接参与制作。 这样就能确保了动画的播出时间。顺带一提,

上 告代店中 5 人計 2 首 的时段播放 某部动 四后, 使会以此动画作为向赞助商拉赞助费的筹码。赞助费的有或无, 多与少直接影响到广告代理商与电视台的利益问题。

所以,广告代理商在这里的话事权是相当大的。此外,值得一提的是,即便广告代理商的话事权很人,但并不代表只要给钱就一定能在指定时设播放的。电视台本身有自己的一套播放规律,例如晚上6点到7点是新闻时段,9点到10点是电视连续剧时段的,这些时段内就不能播放动画。

尾场版动画: 若是剧场版动画的情况, 制作 方必须与电影供应商取得联系。电影供应商在这 里作用就是为剧场版动画制定上映时间, 并在 上映之前顺利地将样带发布到各地的电影院。制 作剧场版动画的场合, 不需要像 TV 动画般经由 电视台找到广告代理商进行三方会谈这样复杂, 制作方只需与电影供应商单对单的商谈。电影保 应商也会对制作方提出的动画方案进行耳由, 兴 趣很大的有可能参与制作, 兴趣一般的真具当代 理

制作方在获取播放途径的这个环节中充当的是一个"卖家"的角色,他们在确保动画的播放工作。 马克、巴克有外"销售"动画,但销售的只会是播放权而不是著作权。播放权一般具备腹限,期限完毕后制作方可向其他电视台继续"刑售"播放权。电视台或电影供应商出资参与制作,主要目的是通过占有著作权的份额来获取更大的收益



* 2005年由京阿尼参与制作的改编动画(AIR) 以其美伦绝妙的画面震撼了当年动漫业界 《AIR》更是第一部被蓝光化的动画作品



↑继《AIR》的成功 京阿尼又在 2006 年将 KEY 社的另一 邮名作(Kanon) 以任倒性的画面击败了 2002 年由东映制片的同名同原作动画。



↑ 2007年京阿尼再接再历、为 KEY 社的另一大作 《CLANNAD》进行动画化 连同2008年的第二季度和特别篇 合共49 集



1 然而、線《CLANNAD》后、KEY社的另一名作《Little Busters》交给了J.C Staff 制片、国内人气不如以往

104 动横大辞典

* ACS

在计算自社出资的份额后,余下的部分对外等集 证量如此,在动即跨媒体发展的现今,制作人往 让了提与几面方案的时候就设想好自己的方案如 何在产业链中扩大收益,将漫画化、小说化、游 戏化、周边商品等商业利用的元素看件基本状态 这样的做法除了使动画本身拥有更多商业。这 外,也是让动画方案能更好地筹集资金件的准备。 现在漫画、小说、动画、游戏这四个媒介基本上 是有一起,即便没有打算游戏化的,现在的动 具了遍都会有漫画版或小说版。

利力 1074. 与 11. 有 11. 有



「卓霉由村田和也和主席玄合力制作」并为停雾故事起名为 Oceanus 原名大希腊神话中登场的毎洋之神

及人、一成分本方十年。 站在技作方式的变。 之一名 上一一方。在外方目已上来几点、投资。 往往会与提交方案的制作方案取进一步的动画详细。而就在制作方的立场上,拥有一位文气不在 几个校立工人权一方可信心、获取之分已。"未 于是。 一一二十年一会博工。但是唯一、会成 先提取一小部分執行预算来投入样板的制作

(1) 个个我以上发生与时间、制作员务。我被一支权效、不一支目,以及规划上:

ATT 10 F 1500

273 Ly 73 174 18

定的。这里获取开发样品的权利与上文提及的部分性质相同,制作方必须经原作者同意下才能着手开发先行制作样品。虽然说在这个阶段制作方可以跟原作者直接签订动画化协议,但鉴于开发样品的目的是为了筹备资金,而筹备资金的成功几率并不是百分百。在未正式筹备好资金之前,制作方贸然签下授权的话,一旦筹备资金失败,便承受双倍损失。于是,制作方同样可以"预约动画化权限"。

制作原案: 原案是针对原创动画而言的。大家都在鼓励原创动画, 但是, 不论是制作方还是投资方, 原创动画的风险往往是最大的。制作原案一方面能让投资方看见实际的东西, 也是在给动画的大方向定格。原案是在动画企划方案的基





1→2013年原创动画《Fantasista Doil》(幻想人偶),其角色原案以及 卡牌设计是由新锐画师 Anmi 担任设计。

础上添加枝干, 细化到故事的大致内容、世界观设定、登场角色等, 让人能理解这是怎样的一个故事。

- (2) 确定制片公司/核心 STAFF。在制作样板阶段,制作方会向之前选定的动画公司发出先行开发的委托,并且就先行开发选定核心的 STAFF。首先由制作方、动画公司方各派出制作人(制作方的制作人一般就是企划制作人) 选定负责这次动则制片的监督。在选好监督后,企划制作人、动画公司制作人和监督会进行,企划制作人、动画公司制作人和监督会进行,发现关会议,商讨动画的基础制作方针、规划、编成先行开发 STAFF 队伍、达定本体实际开发的 STAFF 队伍等方面。同时,人商讨制作方针时,因为有了动画监督的加入,会为动画的方案带来更多色意。随着不断有新的 STAFF 加入,动画的制作方向也会因应情况有所调整。
- (4)制订角色原案。原创动画的场合,制作人与监督会选出负责角色原案的人选。目前普遍会找一些有名的,或者是适合作品风格的插画师来担任角色原案。注意这里的角色原案与角色设定是两种不同的工作。画师根据制作人或监督的要求绘画角色的具体印象,性质就具"点值机"相似。而角色设计的工作就是将这台"试作机"变成正式在动画中使用的"实

战机"。由于先行开发是一次性的,因此制作 方更倾向于向插画师,或者是漫画家委托。有 名的插画师或漫画家会为原案带来更名气。文 学小说改编的情况下也需要到角色原案。不过, 像漫画、轻小说、游戏这类型有现成角色多的 情况,会在动画公司的原画师阵容中挑选有实 力的人选担任角色设计,在原作漫画家或插画 一的分一,制作角包设计系。机或与文者是 涉及大量机器登场的,会专门请人来担当机械 设计。

有些情况是制作人在企划时就率先指定了 负责每色尽多门人吃,这时候负责原案的人会 在一切就多与碰头会议。在需要角色设计的人 包,而且没有指定人选的时候,企划制作人。 动画公司的制作人与监督在碰头后,会制订一 份角色设计的发注书发给动画公司的原画师团队。原画师团队会根据发注书的内容各自较到 角色设计档然后上交,制作人和监督会在收到 来的设计档中挑选出与作品印象最为接近的人 来相任角色设定。

(5) 制作作品印象商:制订剧本大纲以及 角色之后,为了让阅读者更加直观地了解作品 的印象,会由监督或者角色设计负责绘画作品 的印象画。所谓的印象图,一般是能够体现作 品风格的美术背景图。通过描写某个场地、建 筑物内部或风景等来表现作品的世界观印象。 印象画一般会使用彩绘。



「提供原案参考用的印象画相当于一种概念性画像。作品的 气氛 目了然。

指定人设人选





企划阶段已经确定人选 的, 会直接让该人选进行 角色设定。



角色原案·角色设定的流程

动画角色的设定是有一套常规流程的。在没有指定人选的 情况下,制作人与监督会向动画公司的画师阵营发注角色 设定征集。在交上来的众多草稿中选择画风合适的人担任 角色设定。

人设选定形式



完成











原案发注方式





原案 完成





原案完成后, 交由动画角 色设定绘制专门用于动 **画的角色设定案**。



完成



企划制作人

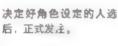


在交来的草案中, 由企划 制作人与监督选定其中最 贴近印象的人来担任

11 11)









完成





↑在选定角色设定的同时,制作方可以同时间进行美术设定。美术设定由动画公司的美术部门负责 制作人、监督与 美术监督共同商讨关于美术设定的事宜。

ACG che

6 制作决定: 当投资方、动画公司、播放的 集道、商品化的渠道等主要条件都内定好了,制 作方会宣布"动画制作决定"的消息。在宣布 制作决定的消息之前,制作方必须将精确的企划 书、预算表等书案,以书面请示的形式发到所有 相关的机构。在发出了书面请示后,制作方便可 向各机构进行正式的商谈。在宣布制作决定后, 制作方会动画官方网站并利用媒体资源对外发 布该消息。

7. 资金筹备: 在发表了制作决定的消息后, 接下来就是正式筹备资金。制作方向之前进行过 咨询并内定的企业发出出资的书面请示。资金筹 备主要有以下几种方式:

- (1)独立出资:这里的独立出资是指制作方,即动画方案发起的企业独立承担动画制作中的所有资金。理所当然地,制作方选择独立出资的方式,自然是享有该动画的100%著作权。这种形式的资金压力是最大的,制作方必须独自承扣所有风险,而且一些规模较小的企业很难掏出庞大的独立资金进行动画制作。这种方式现在基本已经没有企业采用了。
- (2) 著作权预售: 所谓的著作权预售, 就是指制作方在动画制片完成之前, 预先将著作权相关的使用权限向各企业出售, 通过著作权预售来换取动画制片资金的方式。购买方(一般以音像制品公司居多)会根据作品预测销售量并预先支付一定比例的版税, 当动画完成制片后即可使用销售权。
- (3) 融资模式:这种形式并不是向相关的企业筹备资金,而是将动画作品本身当成一种金融产品进行融资的模式。制作方通过证券公司等机构的协助,将动画投放在一般投资者市场征集资金。制作方会以动画的版权作为担保,在日后动画的总盈利中提出对应的部分分给投资者。将一定份额的盈利分予投资者后,动画的版权将完全返问制作方手中。这种方式算得上是最容易筹集资金的模式,制作方以企划制作人作为代表承担起相关的责任,即便制作人自身与投资者是完全

不认识的情况下依然有把握筹集资金。但同时它的缺点也是十分明显,一旦动画盈利不理想,以 制作人代表的制作公司就会失去市场的信用度。

- (4) 成立制作委员会: 成立制作委员会是目前最常用的方式,其优点就在于风险分散。 企划者将动画作为一种载体,提供给那些希望使用动画版权盈利的机构,从而组建制作委员会。企业之间的利益分配根据出资额度的比例 而定的,出资份额最大的企业充当干事。制作委员会正式组建后,委员会担起制作方的责任,参与企业各派出一名制作人作代表,以后在动画制作上涉及的各种著作权权限管理、推广模式、财务问题、利益分配等方面,一概由制作会员会承担。
- 8. 动画制片外包: 在确定了以上的事项之后,制作方基本上已经可以进入正式的制片。在介绍制片流程之前,大家有必要知道的日本动画制片存在着"外包"的做法。既然日本动画由制作到制片整个周期耗费的功夫如此大,那为什么日本动画依然能够保持每个季度几十部新番,每年十多二十部剧场版动画呢? 日本动画之所以如此高产量,全因在制片过程中动画公司可以根据自己的情况采用外包制片。发展至今,日本动画制片外包的范围早已跨出日本海外,延伸至东南亚地区。
- (1) 何为外包体系: 动画制片的外包体系指,制作方将整套制片工作交给一家动画公司负责(这家公司相当于总承包商,日文写法为"元請",以下简称元请公司),元请公司将一部分内容以委托的形式外包给其他动画公司负责,在减轻元请动画公司的压力之下,让整个制片过程更加效率化(接受外包的下游动画公司,日文写法为"下請",以下简称下请公司)。

元请动画公司一般会把作画、背景、摄影、 上色或者是 3DCG 动画等映像类的工作外包给下 请动画公司。下请动画公司一般都是规模要比元 请动画公司要小,有一定底子的下请动画公司会 以1 集为单位承包制片工作,而那些只有工作室 型小规模的动画公司,只会接下作画或动画或背景等小部分的工作。

下请的动画公司会不断累积经验和资本。 待自家实力上升到一定地步, 便开始下动示。 找允当元请的机会。Studio Deen、京阿尼、 Shaft- P.A Works- White Fox- ufotable- Arms Corporation。feel.、Silver Link. 等等众多动画公 司都是由下请出身。也有一些动画公司如 Asabi Prduction (地プロダクション)、当り * たいす L三十年"的老牌下请公司,由1973年成立至今, 除了担当过数次元请之外、其余时间都是个专业 打工的, 甚至还在中国开办了一家无锡旭阳动画 有限公司, 专稿"玩地化"外包工作(无锡恒阳 就是"革命机剧逐事件"的当事人)。下请动曲 公司的名字一般以"制作协力"的形式由现在片 尾的制作名单之中。同学们在看动画的时候发现 有回崩或者明显有"老师,这家伙的画风跟我们 不一样"时,或者可以在片尾的制作名单中找到 11.00

(2) 日本动画外包体系的背景与发展: 电视动画在草色阶段并不存在外包体系,像虫 Production、东映动画这些原图级别的动画公司, 作画、美术、摄影所有的工序都在必须在舍内完成的。但是,毕竟公同再大,人于设备各方面还是有限的,要赶上一周一集动画的进度基本上不现实。即使勉强能完上,也会导致员工的过劳, 在制作。铁臂阿童木》时甚至出现了 STAFF 过劳死的严峻现象。为解决问题,虫公司立刻向其他动画公司外包了一部分内容

随后,从虫公司、东映动画这些大规模企业中流 引了一部分有足够经验的动画师,创办了好几家动画工作室开始接分包工作,Mad House 也是其中一家。分流出来的动画工作室在承担分包工作之余,也会不断吸收新的血液。20世纪 60年代的日本动画界就是靠着带着虫公司、东映动画血液的动画工作室来支撑过度的。

 工作室自家会有在棉的演出家、像亚细亚堂、 Iunioipn、MagicBus等工作室就提供演出到作词 的服务; Trans Arts、Gallop等是专门做赛璐珞摄 形工作的; 而像 Studio Deen、E&G Film、京純尼、 Shaft、ufotable 这些现在有名的动画公司、当初 都是以提供上色服务起家的。另外,在这个时期 里很快就出现了由制作人、监督、剧本家等核心 人员组成的监执型工作室,这些工作室很快就从 下访专为元晴。随着工作室的中务增多,实力不 断增强、众多工作室都发展成小型动画公司的现 模。

如果单纯只有日本国内的动,画制片外包, 外 包体系并不算是正式成型。随着日本国内的开设 工作室的成本增加以及人力资源的枯竭, 外包体 系的节间开始向日本国外延伸、并以持续增。。 趋势发展。最初实行监国界外包的是虫() 说在1970年代起。虫公司就已经在中国、韩司 这两处相邻的国土里设立旗下的分公司、由总部 导、聘请当地人担当执笔作而工作。这样的做法 补日本国内的不足。以东映动画为例、东映在市 律宾寻找合作方开办了一家合资公司 EEI-TOEI (后来改名Toei Animation Philips) ,由作画到 上色, 连司背景在内的一整套中期制作(后述) 都在社内完成。成品会通过东映搭建的专用网络 传送回东营本部、成功制定了一套动画量化体 .

发展至今,下请动调公司已经遍布东南亚地区、以中国大陆、韩国为核心,台湾地区、香港地区、朝鲜、非律宾、越南等地方下请动调亦相继出现。当然,下请动调公司并不是单纯地对应日本动画,欧美动画公司也会在东南亚地区寻找接受外包的公司,只不过是欧美做的是3D、日本做的是2D面已。

然而,外包体系确立的可时,也为动画制具带来了一个严重的问题,那就是我们经常提到的"作画崩坏"问题。作画崩坏并不代表日本本土



· 2006年中權《夜州》的冷魂的》的其中一類里出现了 全球状且毫天细节的 卷、菜 料理过程 因而 留名青史



きょう 19年の在末 | 青藤木 12日 1 2年 - | 青春年 種的第三名 李 | 三水子葉を夢を言語



- 19世市・大武賞美一学便存在 <mark>・四 1米ダイラ本</mark>戸標。 出った20 か - 21型 - 現入 - 書かさ ギリナー 1





* 子有如上半吸入物土现在皮肤 *** 电广气象 有此是故意 * 用 前国 来凝造困症甚 吴不吴忠昭就三人而异了

3 动画制片流程 -- 前期制作

在正式宣布了动画制作决定后,动画公司便可以按照固定模式执行制片流程。而所谓的动画制片,并不是指单纯地画原画然后做成动画这么简单,整个流程里包含了三个阶段,十多个环节。动画制片三个阶段分别为:前期制作、中期制作和后期制作。前期制作主要是以企划为起点,制作剧本、角色设定、机械或道具设定、美术设定、制作分镜。中期制作主要包括绘制原画、制作动

画、上色、绘制背景,有必要的还会制作 3DCG 动画。后期制作包括摄影和影像编集,以及配音、 BGM 和效果音等声音录入。

每个阶段都有很详细的工序,比如是正式制片的第一步必须是撰写剧本,然后根据剧本的具体内容进行详细的设定。而在不同的动画公司之间会因具体部门或参与人数的差异,制片过程中会出现一些细微的差异。以下为大家展开的,是最基本的做法。



(1) 撰写剧本

①何为剧本: 剧本也就是脚本,脚本一词来自日语汉字,意义相同。动画的剧本是根据企划方案中的剧情大纲进行扩充描写的。动画的剧本与电影、电视剧的剧本有所区别,同样是描写场景,但由于动画剧本的本质是为了让接下来的分工(包括分镜、演出、作画、背景等)作一个具体的参考,相当于用文字来表达每个场景的具体构图。撰写剧本的具细与否将直接影响动画本身。因此,动画剧本是制片环节中最基础的部分。剧本的内容是直接对剧情各个场景的局部描写,剧本里会表明某个场景的环境、登场人物、对话内容、动作描写等细节。

·般情况下,负责剧本的是由负责制订故事 大纲或原案的人来继续执笔。也有情况是故事大 纲、原案由监督负责写的,那么在这个阶段里会 另外挑选执笔人来担当剧本。正如"制作人员" 部分中提及的,由于TV 动画设计庞大的文字员, 全部交由一个人来负责撰写的话,进度会大幅落 后。担当剧本的人会成为系列构成,然后挑选数 名剧本家进行分工。系列构成在把握好故事的整 体内容后,规划出"第○○话~××话是什么 样的情节",分好块之后按人头分配。多数情况 是由一名剧本家负责一个独立章节,这个独立章 节若内容量较多的,按量分给二至三人合理。

比如动画版的《约会大作战》。《约会大作战》 原作小说的特点是每一卷会围绕一位"精灵"来 展开故事的。担当系列构成的白根秀树将小说第 一卷安排在第一个三话,第二卷安排在第四~五 话,第三卷安排在第七~九话,第四卷安排在第



十一十二话,中间的第六话加入了原创剧情过渡,请来了原作者橘公司提供剧本原案,田铃木贵昭负责写成剧本。而白根秀树自己担任主写手,负责撰写第一、二、四卷的剧本,即第一一五话,第十一十二话。

②剧本执笔:剧本中会表明场景并编号,并注明该场景发生的时间、地点。有特殊情况的会

追加说明,比如某处用上回忆杀(回想场景)的,会标明该场景具体出自哪个场景编号。场景中出现的人物,会详细描写该人物的状态、衣着或表情神态。台词会以"人物名称+对白"的形式出现。以下让我们实际看看吧。下面是剧本范例(收录于幻想嘉年华第三季 Fate/Prototype 设定集『Prototype Material』中的脚本。):

○场面 0 /天之崩落(前)

场面位于副市中心 · 地铁隧道内

(※OP 里使用的编辑过的场景。在故事中结构相当于中盘量后的部分。)

市中心地铁、年夜参与一分九二人们占当 Saber 与 Archer 分别位于上侧和下侧两个站台 两人都身着便服 毫无人迹的 地铁隧道看起来宛如神殿。

Saber 为了治疗绫香,已经搜寻了 Berserker 的 Master 整天。神情看起来既疲惫又焦虑。

月...有此时、Naber 感知到。「制碼」 Servant 的气息。他在了解到对方是在心上。整成中历年地铁晒行、几口看两度文锋 过的强敌——Archer iF 帕带桀骜笑意地在那里等特着他。

Archer "好久不见了圣剑士。已经七天没这样见面了吧?"

"怎么了, 1 这 元精打采的表情算什么。笑吧。既然已经和本一朴 男子,就给我如 # 地笔一胜利 女神可是只会对部便身处窘境也会享受其中的人微笑哦?"

"设辖 上, 使 已请 Master 的命 「順下 人工已、作 与本土的怎敢就该笑着 假如 不适性的话,就上得蹂躏他不可 。" Archer 从答不迫。Saber 始终沉默以对。

Archer "真无趣。本主还曾以为你是个和晦如春的男人呢。真是浪费了你美俊的脸啊 Saber?"

Saber "····· 要说浪费的话是彼此彼此吧 Archer。你才应该改掉你的油嘴滑舌。简直没品得无药可救。"

对于 Saber 的反唇相讥, Archer 露出了愉悦的笑容。

Archer "别这么说。本王也一直认为饶舌和挥背是坏习惯。但是,你或许没法允视这些坏习惯吧?"

Archer 取出了一个神秘的玻璃瓶。

Archer "本主的主库事。物实在多得数不胜数。虽然不知道侵蚀者绞香的毒允兑是什么,但是以上间可是有养理谓可解 百毒的万灵药。"

Saber 的眼眸中暗光涌动。

Archer 对瞪着自己的 Saber 露出狡黠的笑容。

Archer "本主的 Master 失年是个无聊透顶的男人。他说就 Naber 红这样自生自天 1 Ntaster 因为毒药剂倒下,但是 "真是无色 可按。他是影种慎重到了设设宿婚,会眼睁睁错 1 元 好戏的类型。胜利的确重要。然而,有可可憎的劲放比黄金更珍贵。从心底想要杀死的对象,一生中只有一个。你不这么认为吗,Saber ?" 两人都陷入沉默。

Saber "---也就是说?"

Archer "想要的话就来抢吧。"

Archer 傲慢地挑衅。气氛 触則发。

地铁列车此时通过。而在列车通过后,两人都已换上武装。

Archer 将玻璃瓶掷给 Saber。

玻璃瓶上站台和站台之间、铁轨上方飞舞者。

Saber 为了抓住玻璃瓶驱身而出,而 Archer 面带凶恶的笑容, 宛如要伺机给予 Saber 一新般一跃而出。

二人身形交错。战斗开始。

(2) 角色设定和各种设定:

1先他反应: 不论《汉》《日本是以东西周 名之一、《应允色反应》 1 文名人多群会也。 "故述"人名红",现于几色,多自每日在四个一个 通,了么人",1 人。 , 一, 1, 2 是又就是会 现符合"容易被做成活动到像"的原则。脸部造型、 

1 人物设定集里基本会将 名角色的全身像和喜怒哀乐各种表情都画进去 目的就是为原画阵提供一个参考 一些作画中需要注意的细节也会写进角色设定集中。



"角色设定集中同时会进行角色的服装设定。有不同穿着的情况会专门准备多套服装。另外。向藤和艾莉欧这种有"棉被女"特殊形态的人物,会在角色设定中注明。

②角色设定会议:在角色设定的过程中必须 进行一次角色设定会议。出席这次会议的不单是 之制与人、以上、行业、电色以上者、四个

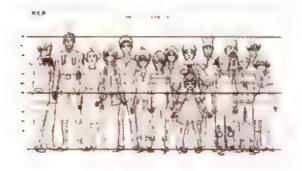
"制作委员会"所派来的数名制作人。也就是 说,有份出资的机构(电视台、出版社等)都有 后期收入的、往往就是剧中受欢迎的角色们。《 比, 各制作人会在角色会议中表明自己的立场。 提出相关的"建议"。比如说、某电视台专门针 对女性群体的, 电视台制作人也许会要求主人公 是个师气男生或者是有魅力的大叔; 有手办生产 商参与的、该厂方的制作人可能会要求萌系的女 性角色;有玩具厂家参与的,又会要求男、女主 角是个会变身的魔法少年/女,变身时会使用道 具等……各种各样的要求在与动画监督的商量下 . 过行, 角色设计者这里的工作就是现场整理所有 大单位 单并快速画下草图。虽然过程中基本上是 · 九一的,但企刻制作人会对作品的整体方向。 33.03.

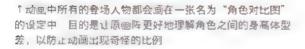
2 机械设定 / 物品设定:除了角色以外,在 动画中出现的各种各样的机器、小物品都有一套 固定的设定集。对物品、机器没有特别要求的,

般都由原有的原画阵容来负责设计。但对于一些例如机战片、未来科幻片等对于"机械"特别有要求的,一般会请来专门的机械设计负责设计一些涉及战争或真实兵器的,还需要一名专业的军事考证。由于活动机械的作画工序十分繁琐。因此,现在普遍的做法是当机械\物品的设定一旦稿订好,便会立刻着于制作3DCG模型,以节省作画功夫。

3 美术设定: 美术设定主要包括了充当作品 舞台的地域、大风景、建筑物的内外部。美术设 定的主要作用是提供作品世界观的参考, 利用各种设定的效果让画师更好地把握作品的风格。但 毕竟美术监督是不可能对整部动画中每一个细场 量都提供原设定稿,一股会由负责该场景的背景 画师根据设定集的风格自行创作,最后由美术监 督把关。美术设定会分别制作黑白线稿以及彩色 板板。

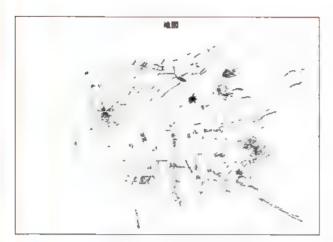




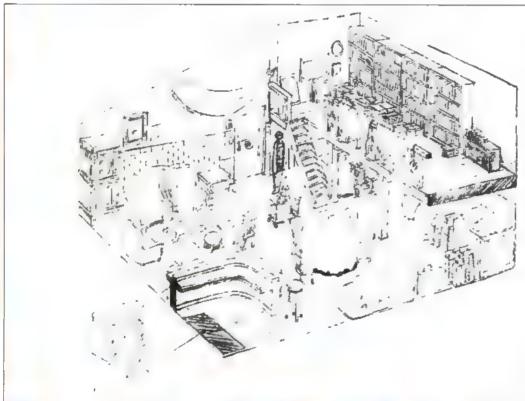




了由于机械、小道具等通常会在动画中出现不同角度的描写。 因此设定图里除了物品的全貌图外 还有各种细节上的描写。







←↑美术黑白稿与角色 设定同理,会在有需要 的会加入注释,方便作 画者更好地理解。



←美术设计者会针对作品中某些重要 或经常出现的场景制作彩色模板。彩 色模板会比黑白线稿更形象,更能让 作画者理解作品的世界观印象。

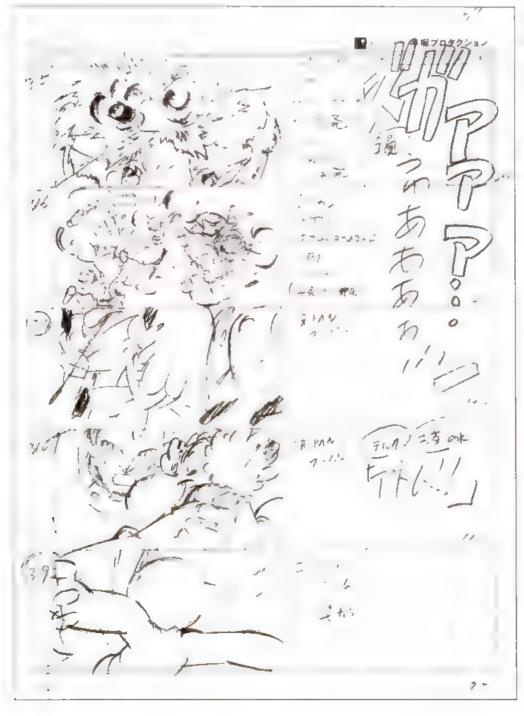


116 动腰大辞典



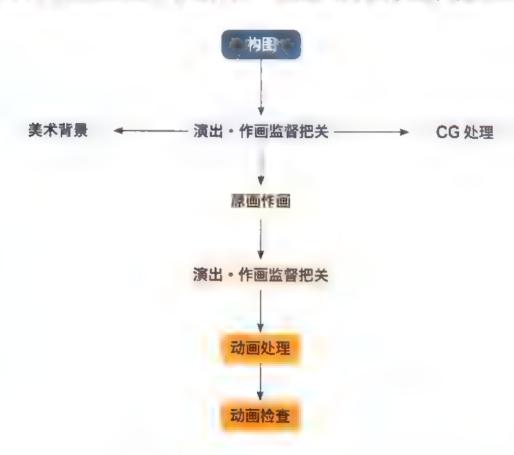
(3) 分镜

分镜在剧本和各种设定的基础上进行绘制的。 分镜对于一部动画来说十分重要,可以说是动画的 设计图。应该如何作画,涵盖哪些内容,人物有哪 些表情有哪些台词,有哪些特效或甚至需要哪些特 殊音效都会写在分镜表上。分镜会因应制作者的风 格而有着不同的版本。分镜不会只用插图来说明, 一定会附有简单的文字等叙述详细解说该场景的内 容。变化少的场景以一个画格说明,而有大幅变化 的会跨好几格为一个场景作解说。分镜会根据时间 表来制作,有些一个镜头持续好几秒的,会占用好 几个分镜的分格。在制作分镜前,监督、演出家和 分镜师三个位置的人会进行一次碰头会,商量方针、 构图以及原画帅就是根据分镜表进行作画的。以往 分镜都是由动画监督负责绘制,但随着工作量的增 加,分镜会以一集为单位,交给专门的分镜师和演 出家来负责。负责分镜的人的名字,一般会出现在 动画 ED 的开端。



①场景以及编号 ②画面 ③内容 ④台词

4. 动画制片流程——中期制作

关键名词

• 构图

均图指每个画面需要的或份。者把分链比件是一棵树的枝干、那么机图迹是为枝干部上叶片的 1 字

原画

• 动画

顾客思义。这里的动画是指将原画制作成活动的画像。原画,演出及作画监译负责扎关。 动画见专门文学 名: 富动画 昨来担任检查。

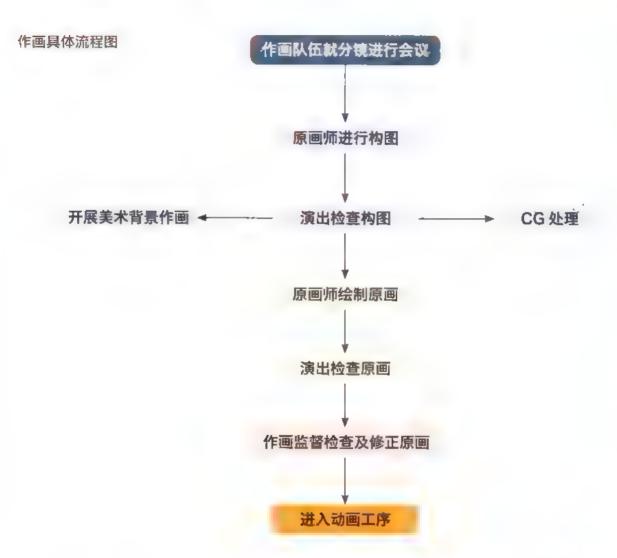
・演出

演出相当于一个小组长,负责担当集数的把握 : 过理解作品整体的风格,来对扫已负责部分的作到进行 ***

• 作画监督

作圖監督是漢律的重要协助角色。演出的主要任务是对下传达作品的风格、而作画监督就是'上的 n的指导以及把关





(1) 分镜公议

分镜虽然是一部动画在侧面方面的骨下,但它毕竟只是一张草图。而且,关键是分镜的内容是由一个人来制作的,要让参与作画的认值对分。上几理解,在正式动手作画之前必须开展一次会议。由演出、作画监督会一同参与会议,分配工作和决定作画用的素材,要怎样才能迎合作品的设定,要怎样才能表达出分镜中的效果,加入哪些元系能更好地表达作品的世界观等等。另外,如果沙及3DCG 制作的,这时候会罗列出高要制作的部分或者道其之类的,并且让3D部门准备素材以及试作样品等。

(2) 构.图

分镜是一部作品整体的设计草图, 而构图就 是在分镜的基础上制作出每一个画面的具体设计 图。为了使画面能够更精准地表达内容, 构图阶



设会给出图面需要效果的指示,如镜头效果、特效、背景图指示等,目的是告诉对应负责人员两面需要的效果元素。构图上要以角色人物(原则)为中心升展,包括画面中角色出现的人数、角色之间的距离感、光源的位置,以及考虑镜头与镜头之间如何衔接等等。构图的好与坏直接影响到作品成型后的效果。

fry 51 1 1 1 1 1/4 1, 1, 1,

①镜头的距离:制作动画与拍摄电影相似、

四面的构成有远近之分。想要表现场景的时候, 一般会使用远景,人物缩小并具体描写周围的景色;想要表现人物全貌的,镜头会着重描写人物的全身像;半身像一般用于对话,能够看清楚人物的表情以及头部动作;脸部特色主要是突出人物的表情和心境描写,这时候背景的景色会做成模糊效果。根据镜头的特性,同学们可以更好地理解画面想要表达的效果。



↑ 黄色与红色的部分表示的是原画部分,是需要制作成动画以及上色的部分,这部分交给原画师绘制。背景草图交给专门负责背景的小组处理,然后再转交摄影小组进行组合。

②镜头的角度:镜头的角度能够更好地表现画面的立体空间感,主要表现在平视、俯视、仰视以及角色之间的距离。镜头的角度除了能让画面更具立体感之外,更是让观众提供一个更加客观的视点。合适的角度,更能让观众对人物形象产生印象,比如仰视角度能够表现人物的高大形象,而俯视角度可以表现出人物。大小的重要表现手法,人物较大着则离镜头视觉较近,人物较小着则离镜头视觉较近,人物较小着则离镜头视觉较近,人物较小着则离镜头视觉较近。人物与人物之间的大小比例更能显示出两者之间的距离。大小比例的控制考验的是原画师的几何距离。

③人物位置:在构图中,人物的位置显得十分重要。构图是用来表达画面信息的,而人物的位置往往是影响画面想要表达的信息。简单来说,就是通过人物的位置来判断,这副构图需要让观众看的是什么。



「有些构图为了能让后续工作更快捷、会直接在背景上涂上基本颜色。由于构图的任务就是为后续的工作人员进行参考的 原画与背景分别进行作画,因此背景可以按情况调整。

◆ ACC ∠ħ₁⊕ł

(3) 原画

原画就是占据画面重心的人物的关键画像。 原则的目的是为了制成动画而准备的。所谓的关 键画像指的是一套连贯的人物动画中。所含有的 关键的数张表示人物动作变化的画像。动画有八 帧和十六帧之分, 理论上来说, 动画中每一帧都 是由不同原画来构成, 帧数越多的, 动画就更显 得流畅。可想而知, 要完美追求动画的流畅平滑, 对于原画的作画精细度和数量要求是何其高。忽 略静止呵面按全程满帧数计算的话,一集 30 分钟 的动画需要做超过一万张原画。而实际算下来, 平均每一集动画需要准备五千至七千张原画。假 若原画队伍由 20 人构成, 按照理想进度在一周内 完成1集功画,那么平均每位原画师需要画上35 张以上原画。这工作量不是一般的可怕。因此, 日本的 (2D) 动画基本上会采用一张原画持续三 帧的做法, 并区分开"原画"和"动画"两种画 像(后述)。目的是节省成本和周期效率化、关 键画像也是由此而来的。大家可以将关键画像理 解为一套动作里面的几个关键的 POSE。

另外,原画的关键画像也会根据内容来区分形式。比如是描写对话场景,假设人物只有对话没有动作,原画只需要一张完整的全身像就够了。

在绘制原画之前会预先准备数张眼睛模板和嘴型模板,若只有对话的画面,人物一般只会动嘴巴。原画师绘制好人物后,动画师会根据台词的长度加入各种嘴型模板,如此类推。而当人物只有局部地方,比如头部或者手部动作的,原画师需要准备构成头部或手部动作的关键画像,人物的身体(没有动作的部分)只需要一张原画就足够了。原画素材会通过动画师加工后交给上色的部门进行合成。当然,有良心的作品,动作方面一定有所追求。大家可以在实际观看的时候,利用逐帧播放的方法观察画面里究竟出现了多少张原画,利用此方法能够粗略推测制作方的用心程度。

另一种判断原画功力的方法就是观察人物的动作,尤其是活动明显的肢体运动。原画所画的虽然是 2D 人物,但既然它描写的是人类,那就应该画出人类动画的"科学姿态"。运动系的作品尤其明显,比如是棒球类的,挥棒头球时人体整体是需要做预备动作的,牵一发动全身而不是单纯的手部运动。篮球、网球、游泳类型的也是同样道理,射篮时需要俯身,扣杀时需要起跳,跳水时人体在空中的弧度等等。在观赏作品的剧情、人物关系、世界观设定之余,多观察观察原画的作画水平,能让你更好地欣赏得更细致。



*上图中把一次投球动作分成了四张关键画像 每一张关键画像都是画着投球动作里面最关键的动作 站立→准备动作→蓄力→投出。同时,在每张关键画像都是在注意人物重心的前提下绘制的。

(4) 动.町





*上图中的两张园 左图为构图 右图为原画









(5) 上色

动画画像完成后,要使它成为一张完整的摄 注点材,必须对其进行上色加工。这里涉及到两 个关键的步骤,一个是色彩设定,另一个是颜色 指定。两者听起来貌似都在说同一样东西,但两 者在定位上有所差异

他和我是的作用主要在该阶段的前期。它关乎到整部作品的"标准项色"。所谓的标准。 所谓的标准项色。 就是指一个角色或一件物品在一个下的颜色。但 工作品中不会永远只处于"常态",有白大也 有光鲜的也有黯淡的。打一比方,在现 人一位,有光鲜的也有黯淡的。打一比方,在现 人一话中,每当大晴天时。我们看到的事物都是 随一工,的,那是因为有阳光的反射效果。相反, 在明大的时候,看到的所有东西都会灰暗的,因 为乌云遮蔽了太阳的直射光。在动画中也是同样 道理

颜色指定的作用就是让画面在不可场合下显示出有现实质感的颜色──白天的标准颜色是什么,晚上的标准颜色是什么,阴影深浅度的标准如何……颜色是影响动画观感效果的重要元素,因此上色的步骤是十分重要的。色彩设定以及颜色指定同时又指相关的扣当人物。

色彩设计主要体现在前期对整体包容的设定。 イ : 色阶段、主要体现作用的是颜色指定。在接 こ功 - / 16回1。木厂均四、切口以作后,或色 指定会元制作 / 人名的上色范本,包括人物在 を、 人、 影等环境下的颜色,上色队伍根



「颜色指定对于作品的整体感觉起到重要的作用

据范本进行每张素材上色。另外,遇到高安全人口可能活动原画),会分别上色后进行合成。

(6) 美术背景

牡丹虽好全仗绿叶扶持,构成画面影像的两 大因素,其中 个是描写角色的原画,另一个便 是为角色提供一个具体视觉舞台的美术背景。好





"美术背景现在的地位越来越高一些动画公司更是以背景 作画漂亮而著称的。

的美术背景会大幅影响作品的印象, 为观众提供 个更好地理解作品世界观的空间。

在制订美术设定之前,担当团队会就作品进行一次研讨,决定好作品的风格和方向后才开始进行设定。有必要的时候还会组成外景组,到特点的场景,也是有一个作品为引起"不起一条",在制订美术设定时都会专门设立外景景到美地取景。一些与地方电视公全作的动具是如此。其本设定方式和发展的影响。我们是基本实设定的关系操作的state提供参考的样板。上的是,上包含生物更准确地理解作。的世界观点,不是是和一色模板都必须在制片的前期完成。有作口气把构图。完成后的背景画由美术监督负责检阅。



(7) 3DCG

发展至今, 3D 动画已经不再是什么新鲜的玩意了。美国动画很早就投入了 3D 动画制作,实际上,目前美国出品的大型剧场动画均采用 3D制作。可日本动画在 90 年代中期开始引入 3D 动画,但一直以 2D 动画著称的日本动画并没有像美国动画那般全盘使用 3D 技术,而是将 3D 与 2D 相互融合的手法来制作。3D 技术的好处在于制作效力的改善,因此,日本动画在保留原画是 2D 的基础上,一些大大小小的场景或物品都开始使用 3D 动画制作。

3DCG 的优势:

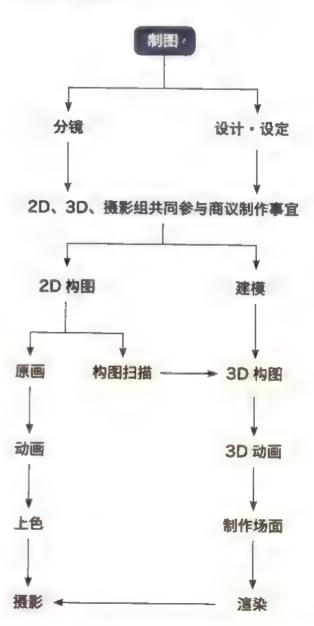
· 3D 模型多次利用

相对于绘制原画,制作一个场景用的 3D 模型 要比直接用笔绘制的原画要费劲。然而,由于 3D 模型是独立的素材,并且具备 360 度的角度切换。 因此,3D 模型的多次利用在整个制片过程中起到 了提高效率的作用。

·草稿模型与正式模型的相互替换 在 2D 与 3D 融合使用时,制作者可以预先将 处于试作状态的草稿模型放进场景中测试效果。 若基本效果满意的话,可以待正式模型完成后, 直接将它与草稿模型替换,展现3D模型的灵活性。

· 3D 模型的再加工

3D模型还具备另一个特性,就是它能够通过一个盛本加工出各种各样不同款色的正式模型。比如说,作品中需要描写一个有100人行走的街道景色。如果单纯原画的话,这里要准备100张路人的原画,但使用3DCG的话,只需准备一个本体,然后基于这个本体进行细节上的小加工,不断地通过复制粘贴能够在短时间内完成100个路人的3D模型。这就是3D模型的优势之一。2D+3D制作流程如下。



5、动画制片流程 一后期制作

原町、动町、背景、上色等一连串"作画" 工作完成后,便可以进入后期加工的环节。前期 制作处于建立框架的状态,中期制作则属于制作 框架所需要的素材,而后期制作便要将所有准备 好的素材镶嵌到框架里、使它成为一部完整的动 两作品。后期制作主要有四个大步骤,将所有影 像素材包括 2D、3D 和背景组合一部流畅动画的 工作在"摄影"和"编集"里进行,为动画添上 背景音乐、效果音和人物声音的就在"音响"和"录 "两个环节中进行。

(1) 摄影

"摄影"两字容易让人联想起平时我们常说 的几摄影机进行扩摄的动作。但实际工、动画制 作里的"摄影", 其主要任务是将所有画像素材 进行组合。当然,这一步骤之所以称之为"摄影" 固然是有理由的。现在基本上摄影环节里的工作 都是由电脑进行操作的, 但日本动画尚处于赛璐 珞时代之际, 动画制片后期制作中确确实实存在 过"用摄影机"进行拍摄的步骤。以往的原画、 中间画、背景等、一律采用赛璐珞绘制。而赛璐 珞自身是一种半透明的纸质, 于是, 要使静止的 画张做成动态、就必须利用大型摄影机逐张逐张 地拍摄。摄影一词就是这样来的。进入电子化时 代。摄影环节的得益是最大的。赛璐珞时代的摄 影必须使用录像带、在摄影时要加入特殊效果那 可不是一件简单的事情。只有一些十分有经验的 专业人士才能做到。但自从进入电子化时代后, 只需一台电脑,一套软件, 谁也能进行加工, 而 且特效种类也层出不穷。

由摄影监督领班的摄影组会在正式操作前跟 演出进行商讨,了解演出的制作方针,有必要的 还需与3DCG的负责人、美术监督等进行商讨。 在确认过方针后,摄影组便正式进入加工环节。 在这环节中,除了讲素材进行合成之外,摄影组 还需要负责画面特效的加工,例如是人物的发光 效果、背景颜色渐变等,使画面更加丰富。由远 道近,由上到下,由左到右等延长镜头的运用也 是在摄影环节中进行。



↑ 将原画、动画、背景巫用镜头技术达成理想的效果, 这就 是摄影组的工作。

(2) 编集

编集即编辑,这是画像制片整个流程中作最后把关的工作。编集的任务是将成型的每一个影像素材加工成容易让观众理解的动画片段。这时候演出与编集者会聚在一起共同进行编集工作。编集者首先从演出家处拿到了对应的分镜表,根据分镜表的内容理解画面用意。再从摄影组处拿到了法费编集的影像系材,根据分镜的流程,将分散的影像片段逐段编辑成流畅的正式画面。由于画面中涉及对话时间轴,而录音又必须在编集之后才能进行。编集者会一边默念台词,一边判断每个画面在时间轴上的长短。包含 OP、ED、宣传 VTR 在内的编集完成后,影像部分的工序可谓到此为止。

(3) 音响及录音

音响中包含动画所需要的背景音 (BGM) 以 及音效的制作。虽然音响环节属于后期制作,但 音乐素材在仓划阶段完毕后便可以跟影像同期进 行,待影像制作完毕后,音响组便可根据获得的 影像根据仓划内容进行合成。并不是所有的动画 公司都拥有专属的音响部门。由于音响环节的制 作周期的总时间比较充裕,因此很多有实力的制 作者都会成立自己的音响制作公司,接收来自动 而公司的委托。音响制作公司在提供背景音和音 数相关制作之余,还提供声优录音的委托。



①音响制作会议

在进入音响制作之前,负责画像的 STAFF 以及负责声音部分的 STAFF 会聚在一起进行会议,商讨音与像如何配合的方针。制作人、监督、音响监督、音乐制作人等核心成员会就剧本、角色设定、系列构成书等作品的基础资料进行研讨,计算成本以及制定日程表等工作。

2) 声优试音 & 预约

大体事宜决定后,制作人、监督、音响监督、音乐制作人等核心成员先罗列出心目中合适的声优候选名单,大概估算资费合适后通知声优事务所邀请声优试音。试音环节完毕后,STAFF拿着决定好的声优名单向事务所正式预约声优的录音日程,并在对应的时间准备好录音室。

3)音乐 & 音效制作

声优决定好了,根据情况会要求声优率先录制动画 CM 用的台词。STAFF 会就音乐方面进行商讨,决定选用的 BGM 作曲家及 OP、ED 的音乐制作人,有些情况是 BGM、OP、ED 均由同一方(音乐制作人/音乐公司)提供。邀请作曲过后,便进入谈论音效制作相关的事宜。一般音效制作由音响制作公司在自社的音效设备中制作。

毛制作录音剧本

在正式录音之前,必须为每位参加录音的声 优制作录音专用的剧本。这些录音专用的剧本有 可能成为日后 CD、DVD/BD 发售时的特典,因 此有些录音用的剧本会制作得很精美。录音用的 剧本是以分镜以及剧本为基础,由监督或演出家 负责制作的。剧本中包含具体的台词以及台词出 现的时间点,为使声优更好地理解阅读台词的时 机,剧本中还会安插少量提示用的画面文字描述 等信息。

⑤声优录音

在这一步中声优录音英文的写法为"After Recording",意思是在画面完成之"后"的"录音"。录音时,制作人、演出家、音响监督会出现在录音现场进行监修。目的是为声优们提供演技的指导。声优自身的表现固然重要,但最了解作品的

····

度过于制作者自身,因此,监督们对于录音的指导在这个环节中占有十分重要的作用。有必要之时,监督们还会对台词进行临时的修正。声优的第一次录音还是一个宣传的机会。一般在录音完毕后,声优会接受媒体的宣传采访,或者是来一场STAFFXCAST的对谈,以作动画前期宣传之用。

6) BGM 选曲

监督、音响监督以及负责选曲的人员从音乐人交来癿言乐扫品中选择合适的曲目。一般情况下,一套 TV 动画会出现 20-40 首 BGM 不等,也就是说音乐人必须提供数十首乐曲进行 BGM 选曲。音乐的制作方向在之前的商讨中已经决定,这个环节主要是在交来的乐曲中选择最适合剧情、对特定某些分词时使用的乐曲

7报等

从编集处在收到了完工的影像素材后、音响组便可根据实际的画面对音效、BGM进行处理、该裁剪的裁剪、该延长的延长。每乐素材准备完毕后进行音与像的组合,也就是将音效、BGM、口口空充与四型进行合成。由制作人、监督、音响监督负责检查声音声量各方面的平衡。

8) OP/ED 制作

与BGM选曲相同,制作方向音乐公司下单后, 在收回的主题曲样品中选曲合适的歌曲扣当作品 的 OP/ED。OP、ED 的画面一般由作画监督、顽力、 编集等人员合力制作,画面与音乐交由音响制作 公司负责合成。

9割件样带

最后一步就根据电视台的播放标准,制作专门用于TV播放的样带。



「声优在录音时,会一边看着剧本」边参照大屏幕进行配音 声优一般会按场景轮流进行录音



* 声优的声音是动画的重要元素 因此录音必须在专业的录音时进行



了<mark>声优在录音时,音响监督会就每 场景甚至细致到每 句</mark> 台词进行演绎的指导

动画制作公司

东映动画

东映动画是日本历史最为悠久的动画公司, 它成立于1948年,当时的名字叫做日本动画有限 公司,后来改名为日动映画。但由于经营不善, 导致无法继续运营,在1956年被东映收购,成为 其旗下的动画部门,故有了东映动画这一称呼。 东映动画在1998年改了一个洋气的名字:东映 ANIMATION。但由于ANIMATION就是动画的 意思,因此大家还是都叫它东映动画。

东映动画身为日本第一个真正意义上的动画公司,为日本动画的发展做了非常巨大的贡献。 1958年,日本第一部长篇彩色动画《白蛇传》公映,引起了非常巨大的反响。以宫崎骏为代表的很多年轻人因为《白蛇传》而对日本动画有了信心,从此走上了动画之路。

手家治虫的动画启蒙也是从东映动画开始的, 他们请来在漫画领域已经非常成功的手家治虫来 为《西游记》担任系列构成,手家治虫在与东映 动画合作的这段时间里也学习到了很多制作动画 的技法。这也为他日后成立手家治虫工作宰打下 了良好的基础。

在此后的二十世纪六十年代到八十年代里, 东映动画相继为大家制作出了许多优秀的作品, 比如《狼少甲》《西游记》《人造人 009》《长靴 猫》《龙太子郎》《天鹏湖》等等。值得一提的是, 在 1980 年代初中国开启了引进日本动画的大门的 时候,首先被引进的《龙太子狼》和《天鹅湖》 就均为东映动画的作品。

东映动画依托东映的强大资本,在 1990 年代之后,将业务范围逐渐扩大,与万代的稳定合作使得他们的动画作品能持久地取得不小的周边收益。同时,东映也是朝日电视台的最大股东。在动画方面,1990 年代的两部名扬世界的大作《人少女战士》和《龙珠》均出自东映动画之下。通

过《美少女战士》的成功, 东映动画了解到了魔法少女对于女孩子们的吸引力。但是值得一提的是, 美少女战士》的作者武内直子因为动画的火热而向东映动画索要了巨额的版权费, 两方还因此走上了法庭, 弄得相当不愉快。从此之后, 东映动画就坚定了做原创魔法少女动画的决心, 因此就有了现在商占了大部分魔法少女玩具市场份额的垄断级作品《光之美少女》。



了长靴猫这 形象深受东映的动画人的喜爱,至今为止。这个动画形象都是东映动画的代表。

九十年代末, 东映动画又开始与 CAPCOM 进行商业合作, 也取得了相当大的经济收益。1999年, 东映动画改编制作的《海贼王》开始播放。并在播放的同时与万代合作, 推出片中人物的手办模型。至今, 《海贼王》依然是领跑在一线的少年向动画。

进入21世纪之后, 东映动风在动画的制作上已经略显老态, 他们的风格明显落后于时代, 但是他们依然凭借《光之美少女》和《海贼王》两部作品的巨额周边产业的收入屹立在动画公司的巅峰。

虫Production

我们在前面讲过,手家治虫一直都有一个动风梦,曾经几次到东京谋求进入动画公司发展未果,于是决定用自己创作漫画的收入来自主制作动画。后来,在参与东映动画的作品《西游记》的制作、并积累了一定经验之后,他终于在1961年包办了自己的工作室——手冢治虫 Production。这间工作室非常具有手冢治虫的个人色彩,出品的作品也大多都是手冢治虫漫画的改编作品,因此这个动画公司在创立初期就深深地打上了手冢治虫的烙印。

工作室成立后,很快就有善本瑛一、横山降一等一批优秀的动画制作人加入其中,使其拥有了充足的战力。工作室的处女作《街角物语》由山本暎一担任导演,坂本雄作、绀野修司还有杉井仪三郎担任原画。杉井是在制作开始不久从东映跳槽过来的。他之后还担任了《棒球英豪》《银河铁道之夜 的导演,是当时首屈一指的动画人才。这三个人,都在东映动曲练就了高端的原画技术。人物动作的时机和速率还有原画的基础和应用技术,都自成体系。对新人的培训也由他们担任。随着制作的进行,员工的数量也开始增加,摄影部也迅速组建起来、瞬间就扩充了十多人。

1962 年, 《街角物语》上线公映,取得了不错的成绩。这也令手冢治虫 Production 名声大噪。同年, "手冢治虫 Production" 改名为"虫 Production"。

1963 年,由虫 Production 制作的、日本的第一部 TV 动画《铁臂阿童木》在富士电视台播放,虫 Production 的名号传遍全国。之后制作的《缎带骑士》也同样大受欢迎并被大家认为是第一部少女问动画。虫 Production 可以说是日本 TV 动画的先行者。

1966年, 虫 Production 制作的日本第一部彩色 TV 动四《森林大帝》开始播放,并几乎在同一时间出口美国。虫 Production 由此迎来了自己事业的黄金期。

与东映动画那种强调团队的动画公司不同, 虫 Production 非常注重工作人员的个性发挥,这 是因为手家治虫在与东映合作的时候,深深地体 会到了团体对个性的抹杀。所以,在自己的工作 室里他希望大家可以自由的创作。而个性的张扬, 也带来了一些负面作用。在工作室取得重大成就 之后不久,虫 Production 内部出现了一些矛盾。 有才能的动画人不甘心屈居手家治虫人下,而手 家治虫又非常坚持自己的艺术价值观。在 1970年, 手家治虫离开自己一手创立的虫 Production,又创 立了手家 Production。而原来的虫 Production 在手 家离开之后也并没有坚持太长时间。1972年, 部分员工离开虫 Production,创立了 Madhouse。 1973年,虫 Production 宣告破产。

于家 Production 时代, 于家治虫的代表动画作品是《三眼神童》。



↑ 《_眼神童》曾经在我国的地方电视台上播出过,是很多 八零、九零后的童年回忆。



↑ (森林大帝) 是日本历史上第一部彩色 TV 动画,同时也是第一部以出口美国为目的制作的动画。

龙之子

龙之子是日本动画公司中一个非常特殊的存在。它的地位被抬得很高,但是细数一下他们这近五十年的作品,你会发现他们的作品也并不像是东映动画和虫工作室那般划时代,也没有SUNRISE和 GAINAX 那般经典。但是很多喜欢动画的人就是对龙之子念念不忘,其中最大的原因就是龙之子似乎就像是一个为动画界输送人才的主生一般,基本都有在龙之子工作的经历。然而你也很难说龙之子是否真正意义上对于这些人才的成型上有什么至关重要的帮助。但不可否认的结果是,它的确是很多动画公司的源头,因此很多人把它称为动画界的"常盘庄"

龙之子上作业的元于1962年,创始人是吉田龙大和包目东岛东兼圣纪人吉田健二,不久他们的三弟漫画家九里一平(原名:吉田丰治)也加入进来。由此我们可以看出,龙之子是一家不折不扣的家族企业。包立初期、龙之子并没有进行动画的制作,而是率先进军电视领域。它们的第一部动画是1965年TV动画《宇宙王牌此后它们开始频率不高但是非常稳定地制作质量较高的动画,其中比较有代表性的几是一一,赫GOGOGO》《科学小飞侠》《功夫猫党》和一昆虫物语》,其中《昆虫物语》也被我国中央电视台引进,成为了很多小孩子的童年回忆之

1980年代,有关龙之子最有影响力的作品就是《超时空要塞》了。并因为这部作品,导致了龙之子、美国金和声和日本赞动商 BIG WEST 的长达二十多年的版权纠纷。当时,龙之子以协力制作《超时空要塞》为条件,从 BIG WEST 手中获得了《超时空要塞》的海外的动则和周边的发行权。他们把这一版权卖给了美国的金和声公司向金和声公司却迅速在北美和欧洲等许多地区注册了"MACROSS"的尚标。这一些动有核变色了BIG WEST,他们将龙之子是一点可是「一生大结果是,BIG WEST 拥有一定。一支不一个人

物和机体的著作权、龙之子只拥有这言动画的著作署名权并且不可以再制作续作或者改编作。而 每外的金和声的版权则无法拿回。这也导致自从 2005 年判决结果出来之后,《MACROSS》系列作 品再也没有在海外正版发行过一位得一提的是、 我们中国电视台上播放的《太二年三十二之口, 空要拿一是其中一章)的版权也是从金和声公司 于中购买的。

进入1980年代之后、龙之子的人才就开始 在失。走了的人纷纷自行创立动画公司。比如 I C.STAFF, 比如 PRODUCTION I.G。2005年龙之 产被玩具大厂 TAKARA 收购, 吉田一游 县出、成 嶋弘毅成为了新的会长。现在 PRODUCTION I.G 上担有龙之产 11% 的股份

支担了东东口,龙之子在近几年中又开始制作动画,作品并不多。但是质量都不错。有一一写版上世一C》、鸦-KARAS-》《人鱼又上钩》《科学小飞侠 Crowds



†《科学小飞侠 Crowds》是龙之子工作室的对自己过去的 辉煌的一部致敬之作,监督是富有才气的中村健台

• (1.6)

吉トカエ作室

上下力工作全有工本所有的动画公司、动画工作至中绝对是名气最大,作品精品率最高的一家工作室。它的作品多由宫崎骏和高畑勋主创, 却以不复大五点,几乎全为大部头的剧场版动画。 连且每一部作品都棋行学典

提到吉卜力工作室与原人、就不得不说《风之谷》。现在的很多人都将 风之谷》当做吉卜力的第一部作品,这并没有错,只不过在那个时候吉卜力工作写具实并没有成立。制作《风之谷的是当时由宫崎骏率领的动画团队 TOP CRAFT,虽然《风之谷》取得了很大的成功,但是 TOP CRAFT 却因为一些原因难以运营下去。这个时候,铃木敏夫希望能创造一个让宫崎骏和高畑勋安稳地创作动画的工作室,因此在他的牵头下,由德问书店出资建立了吉卜力工作室。吉卜力这个名字是宫崎骏起的,意思是撒哈拉沙漠上的热风,但由于宫崎骏一直搞错的读法,因此吉卜力成为了一个独一无二的名字。

成立之后, 吉卜力采取了一个非常特殊的工作方式:制作动画的时候, 把人都叫过来做动画, 做完之后便就地解散。也正是因为这种工作方式, 吉卜力才没有为了生计接受电视台的委托去制作电视动画。工资也没有固定工资,它们采取分组的形式来给员工片酬。这一模式一直持续到,1989年 魔女宅急便》的公映。

从创立到现在。吉卜力与日本动画提供的经典作品简直不胜枚举,宫崎骏的 人全之城 龙猫 美女之气使 红猪》《幽灵公主 下分下身 哈尔的移动城堡》《悬崖上的金龟公主 还有最新的《起风了》基本每一部都是经典中的经典。 加上高畑勋的《萤火虫之墓 岁月的童活 以 或狸合战》《我的邻居由田君》。此外还有风格较清新的不是由这两个人担任导演的《猫的报恩》

侧耳倾听》《借东西的小人》。吉卜力的作品 自都超脱了日本动漫这个范畴,成为了全民性 质的影视艺术作品 另外值得一提的是, 宫崎骏一直都坚持在选择配音演员的时候不去选择专业声优。宫崎骏称"专业演员的演技过于纯熟,令人厌烦。", 这一言论也引起了很多 ACG 宅的不满, 但不可否认的是, 告卜力作品的文艺范确实也包括有非专业配音(多数是知名演员或者歌手)这 重要几季, 尤其是在为孩子找配音的时候, 户崎谟川里查取找与角色年龄相同的孩子来, 识

目前, 吉卜力工作室正面临一个非常严重的 问题, 那就是接班人的问题。铃木敏夫说过, 吉 卜力的初衷就是为宫崎骏和高畑动一共一个制作 动画的场所, 如果这两个人隐退, 那么吉卜力也 就不再存在。不过在《海地战记》之后, 他也说"是 时候该为我们年轻人做点什么了。"。现在吉卜 力的年轻人的代表就是宫崎骏的几子宫崎吾朗, 他的作品有《海地战记》和《来自虞美人之坡》, 这两部都被他的爸爸畴得不轻。



↑ (千与千寻的神隐) 是宫崎骏的众多作品中讽刺性最强的 一部 同时也是票据最高的一部。

SUNRISE

SUNRISE 是日本一家以动画制作为主的娱乐公司、因其主要业务都在动画上,所以被大家认定为动画公司。不过他们的业务范围不仅仅很于动画。

SUNRISE 的全名是株式会社 SUNRISE, 大家都喜欢叫它目升社。20世纪70年代,随着手家治虫的离开, 虫 production 难以为继, 人员也都纷纷独立出来自主创业。1972年, 一部分出走的人员建立了一个叫做"SUNRISE 艺术工作室"的动画制作团体, 在接受了东北新社的投资之后, 1式开始运营。不过由于那个时候东京了有几人没东, 因此他们的一些作品都打着"东北新社"向标到了1976年, SUNRISE 从东北新社独立出来, 可进行了改组, 开始大面积地进行动画创作。

提到 SUNRISE, 很多人都会想到机战动画。 的确如此, SUNRISE 虽然不是日本机战动画的创始, 但是他们却将机战动画发扬光大, 并且至今依然在坚持不停地制作者高质量的机战动画。独立之后的第三年, 也就是 1979 年, 《机动战士高达》在各大电视台播放, SUNRISE 由此打出自己的名号。进入了八十年代之后,由《机动战士高达和《宇宙战舰大和号》带来的机战热彻底达到、解,那个时候, 机战已经成为了动画中最 E 道的作品。 SUNRISE 在八十年代连续制作了《装甲骑兵》《事败機工ルガイム》《蒼き流星 SPT レイズナー》等数十部机战类动画。

值得一提的是,SUNRISE 在制作完《机动战上高达》之后,就被日本的玩具大厂BANDAI(万代)收购,成为了万代的子公司。不过 SUNRISE 的名号依然保留了下来。与万代合作之后,SUNRISE 的机战动画作品的周边机器人模型也有着一个非常见的销量,SUNRISE 也因此有了一个很高点或益。时至今天,SUNRISE 能够成为日本徐广东映动画之外规模最大的动画企业,很大程义上都是因为万代的投入

进入1990年代之后,日本动画宅们的口味发

生了突然性的转变。机战题材动画的热潮开始迅 业减退,除了《高达》的续作之外,基本很难再 有什么机战动画能够达到八十年代时候的那种辉 片了。上 SUNRISE 全事于好核能其他起村的动 画。比如他们的《城市猎人》系列,《勇者》系 列作品,都可以说是一种成功的转序。

SUNRISE 公司内部采取分组制的作业方式,由制作组制作动画,然后动画做完之后统一交由公司的运营部来运营。如今的 SUNRISE,动画作品已经不仅限于机战类动画了。他们的第一工作组,和第五第六工作组就是负责制作改编类动。的小组,比如一大夜叉》《银魂》《KERORO军曹LOVELIVE"



T SUNR SE 的机战动画在给一代人留下了深刻的机战情结之外,也塑造了很多的经典人物。比如夏亚



BONES

BONES, 又称骨头柱,是动画迷们津津乐道的高品质动画制作公司。要说BONES,我们还是要回到上一页、先来说说SUNRISE的分组制。SUNRISE的机器人动画主要有第二、四、九组制作。而二、五、六组主要负责漫画改编的长篇动画。而在1990年代被称为SUNRISE 最强的一个工作组,就是他们的第二组。这个第二组在1998年的时候独立,成为了现在大名鼎鼎的BONES

1997年, SUNRISE制作了一部新题材的动画字宙牛仔》,这部动画主要由第二组负责、主要以南维多、广元利温和逢坂浩可这一个人为中心制作。在《宇宙牛仔》的制作过程中,制力人南雅彦感受到了大公司的束缚感,见得有一些自己想要发挥出来的东西被限制了。于是他就动了基独立的念头,后来他的这一想法与川元利浩和奎坂岛司不谋而合,于是他们带走了SUNRISE第

作组的主要人员,独立出去成立了BONFS

人趣而是什么呢? 本来区种分家 是会破老东家所憎恨,更何况南雅珍还直接先走了 SUNRISE 的最强第二组,但是 SUNRISE 与 BONES 的关系却非常和谐。他们将自己的一部分场地廉 价程给了 BONES,这样一来,新独立出来的骨头 社就在老东家目升社的隔壁干了起来。因为近水 楼台,他们在成立之初还接了很多 SUNRISE 的外 包

". 人往独立了之口, 连续出品了很多质量优秀的动画作品, 比如《翼神传说》《狼雨》《废弃公上。这些作品基本就代表了骨头社的风格: 上起溪刻, 非机战类动画。2003年, 《钢之炼金水师》登储 MBS 的上六档, 获得了相当高的人气, BONES 的名号开始被很多人所知。现在国内的很多动画宅也基本都是从《钢之炼金术师》开始才知道的 BONES。由于漫画剧情进展比较缓慢,《钢之炼金术师》进入后半部分的时候开始了原创剧情, 动画的思想深度渐渐超越了少年向作品的范畴, 尤其是 TV 版或后的结局, 在当时宸撼到了许

多人。虽然也有来自于原作党的指责,但是大部分看过 03 版《钢炼》的观众都会固执地认为这一版才是真正的、钢之炼金术中

钢炼》后期的提高深度就说明了骨头社的风格,《钢炼》之后两三年之内,骨头社的作品多以高质量的深度作品为主,比如。绚烂舞踏祭,比如《交响诗篇》。其中《交响诗篇》由于加入了男主角很多心理活动的描写。也被很多人指责与一种人们是一个一种人们是一个一种的内里道路。中,是人们也并非只有深度生作者,个05年播出几个女向人气大作《樱兰高校公人司》就出自他们之手。这几年,背天们开始逐渐稳定住了自己的风格,从一周了炼全术工工》开始,他们也开始在追求质量和深度的同时,兼顾市场的需要。《STAR DRIVER 闪亮的塔科特》《未来都市 No.6》《绝园的暴风雨》都是属于那种既叫好又叫座的作品。



† 03 版的《钢之炼金术师》介于少年向和青年向之间,它 是当时很多少年"长大"的契机



↑ 《狼雨》基本上可以说是一部奠定了骨头社基调的作品 虽不能说是主流动画,但也影响了很多人

J.C.STAFF

提到 J.C STAFF 很多人都会联想到龙之子,因为龙之子这个并不算名作高产的动画工作室在近几年突然被大家抬高到了很高的高度,因此很多人都错以为 J.C STAFF 也是龙之子的一个独立出来的团队。其实不是这样,从龙之子分离出来的仅仅是 J.C.STAFF 的创始人宫即知行一个人而已。IC STAFF 的主要人员,都来自于三鹰工作室。

1986 年,宫田知行创立株式会社 J.C.STAFF,全称是 Japan Creative Staff。 J.C.STAFF 这一动画公司很有特点,他们内部有着全套的动画制作设施,同时也能够完全包办制作一部动画的所有流程。因此,他们从创立一开始就形成了不请外包,完全独立制作动画的习惯。这也是为什么 J.C.STAFF的动画能自始至终地保持高水准的原因。

在《少女革命》走红之前的十年间,J.C.STAFF 并没有人有手制作 TV 动画、主要是因为几没有允 足的资金,也没有完全抵御亏损的能力。这一段 时上他们的代表作品就是一次国有"景层刀传

1997 年《少女革命》开始播放之后, 凭借着 崭新的主趣和革命式故事模式、角色设定迅速在 御宅族的圈里走红。甚至还被誉为三大御宅神作 之一。J.C STAFF 这个名字也被世人所知, 这之后 的《迷糊女战士》《暗之末裔》等作品都取得了 不错的反响。

I.C.STAFF 凭借《少女革命》一作,开始树立了自己新少女动画专家的形象。但是它们并没有满足于此,进入21世纪之后,J.C.STAFF 开始向着大众越村转型。

2002年对于J.C.STAFF来说意义非凡,这一个他们的两部作品《阿兹漫画大王》和《青出于蓝》一举走红。尤其是《阿兹漫画大王》直接开启了日常系动画的先河,开创了四格漫画改编动画的模式。从这一年之后,J.C.STAFF开始高产起来,并且在高产的同时还依然能保证动画的作画质量。这一点让许多业内公司不能相信。

2003年的《一骑当于》和《R.O.D》, 2004年

的《忘却的旋律》都成为了当时的话题性作品。

改变这一现状的人是长井龙雪,2008年的《虎与龙》让看惯了1.C.STAFF流水线作业的观众眼前一亮,动画取得了比原作小说还要高的人气。之后长井龙雪继续监督了1.C.STAFF的《科学超电磁炮》和《在盛夏等待》,都成为了大热作品,也让1.C.STAFF 焕发出了新的活力。



「〈蜂蜜与四叶草〉被称为是少女动画中的神作、它兼顾了 励志和恋爱两大元素。青春又感人。



个《科学的超电磁炮》作为(魔法禁书目录》的外传,人气 完全压倒正篇,这在日本动画史上非常的罕见。

AFG Em

GONZO

现在提到 GONZO, 很多人只能想到一个词, 那就是烂尾。从 2002 年的高峰之后, GONZO 的 动画作品基本都会以烂尾的结局收尾, 这再让很 多观众非常气愤的同时, 也逐渐砸了自己的招牌。

GONZO全称株式会社GONZO, 创立于1992年, 创始人都是业内的知名人才, 村滨堂司、前田真宏和樋口真嗣。他们的第一份工作就是为MTV «ROCKET DIVE»制作一个3D的宇宙船, 可能就是这头一份工作的原因, 奠定了之后GONZO对于3DCG的执着。

在建立公司之初的几年间,GONZO并没有开始动画的制作,他们通过很多外包形式的工作来积累资本。1996年,GONZO为SEGA的RPG游戏《LUNAR》制作过场动画,人们才开始知道GONZO这个名号。因为游戏中的过场动画的高质量备受好评,GONZO开始有了制作动画的信心。1998年,GONZO著名的OVA动画,青之六号》发售,瞬间在动画宅之间形成话题。这部作品首次将3D画面与2D画面融合,虽然现在看来动画的CG特效并没有那么完美,但是在当时,这已经足够话题性了。GONZO对于3DCG的执着也就从这里开始了。

2002年 GONZO 的固定资产突破两亿,迎来了事业上的巅峰。这一年里他们的《全金属狂潮》《战斗妖精雪风》和《最终兵器彼女》都成为了同时的话是自己。 虽然由于一个金属狂潮的动画对于原作的改编令作者贺东招二非常的不满意,但这也不能掩盖 GONZO 的成功。至少,《全金属狂潮》成为了 GONZO 在当时的创收大作。而《最终兵器彼女》也成为了世界系动画的代表。

2003 年和 2004 年, GONZO 虽然没有能够复制《全金属狂潮》和《最终兵器彼女》的大作, 但是这两年的《岩窟王》《圣枪修女》和《七武上》依然取得了不错的评价。

转折点发生在 2005 年的《圣魔之血》,动间最后莫名其妙的烂尾令很多观众根本无法接受。

然而这仅仅是他们烂尾的开始,之后 GONZO 几 乎所有作品基本上都会或多或少地烂掉某个部分。

虽然 2006 年的《欢迎来到 NHK》和 2007 年的《月面兔兵器来娜》也都得到了好评,但是返回到 GONZO 的初衷,他们的 3DCG 却再也没有能够为自己带来辉煌。

2008年,GONZO由于连年的亏损而遭遇到了前所未有的资金危机,最后在2009年,GONZO的上市公司身份被摘牌。原来的工作人员纷纷离开,GONZO不得不面临重新招募动画人才的窘境。也正是那个时候,我们习惯地说,GONZO已经死了。

2011年,GONZO以最终流放银翼之Fam》宣告回归。2013年,GONZO出品了三部中规中矩的商业型动画《小镇有你》《狗与剪刀的止确用法》和《绝对防卫利维坦》。无论这些年GONZO的动画是否都那么良心,也无论之前总是说他们的烂尾如何如何,不可否认的是GONZO的动画作品和动画风格的确是日本动画中非常重要的一部分,同时也带给我们很多的回忆。我们希望GONZO能够尽快走出破产的阴影,重新问到一线的动画公司行列当中。



↑ (月面兵兔米娜) 是 (电车男) 的剧中动画,联合了著名 画师 OKAMA,由 GONZO 动画化。

Production I.G.

Production I.G 名字中的 I. G 分别是社长石川 光久和副社长后藤隆幸的姓氏缩写。在 1980 年代 末,龙之子 [作室因为动画成本和收益不成正比、 新渐地走入低谷。这一时间从龙之子离开单独成 立工作室的人有很多,比如文艺企划部的宫田知 行 (J.C.STAFF),再比如主力制作人石川光久。

石川光久带着《赤色光弹》 (1987) 的制作班底,与后藤隆幸的铳梦工作室合并,并得到了来自龙之子和京阿尼 (你没看错,就是现在的京阿尼) 的资金援助,成立了一个新的动画制作公司,I.G 龙之子。虽然得到了龙之子的部分资金援助,但其实此时的龙之子已然处于自顾不暇的状态,所以,提供了初始部分的资金之后,龙之子对于I.G 的援助就基本为零了。但是,公司的名字中还带有"龙之子"这个词是不争的事实,这也让坊间的观众们都错把I.G 看成是龙之子的分公司。这给石川光久带来了非常大的不悦。于是,两位核心人物开始决定改名字。

成立初期的 I.G 以 OVA 和剧场版为主要工作对象,联合上与石川光久同样出身于龙之子的大帅级导演押井守在 1988 年发售了《机动警察》的 OVA,一经面世就好评如潮,继《福星小子》之后,押井守的人气更进一步。之后《机动警察》剧场版的上映继续扩大了押井守的影响力,同时,参与了剧场版制作的 I.G 也很清楚地明白了押井守的槽力。于是石川帮助押井守建立了自己的团队"押井塾",之后独立制作了《机动警察》的第二个剧场版。一系列作品的问世带给 I.G 最直接的就是经济上的收益,1993 年 I.G 连本带利地还清了成立时龙之子和京阿尼赞助自己的资金,随后真正意义上的独立,更名为 Production I.G。

之后在1995年,《攻壳机动队》剧场版上映, 一个不朽的经典自此诞生。与原作相比,剧场版 因为押井守的主刀而完全地变了风格,就像是《机 动警察》的第二个剧场版一样,押井守继续把自 已的世界观、自己的"致郁"风格融入到了《攻 壳机动队》当中,本是一场酣畅的枪战刑警剧却变得黑暗而深沉,剧中角色们的迷茫和思考似乎已经完全偏离了原作的故事主线。可即使是主题偏离了,动作场面却一点都没有打折扣,流畅的武打动作和震动感十足的枪械刻画,即使是用现在审视动画的标准来看都依旧那么上乘。PIG的动画侧作能力的确足有目共睹的。

在动画的题材选择上, 押井守为 PIG 打下了 一个基础、并且直到现在、PIG 的作品特点的本质 也依然没有改变。在攻壳机动队之后、PIG参与了 《新世界福音战士》的两部剧场版《使徒新生》与 《AIR 真心为你》的制作,之后在 2000 年, PIG 再 次与GAINEX 合作、制作了OVA 功画《FLCL》。 然而这种深刻向题材的选择却有着它致命的缺点。 **邶就是经常会使作品小众化。并不是每个人都喜欢** 在看动画的时候不停地思考人生、很多人在追求大 场面的观感刺激的同时。更希望动画本身在剧情上 能够畅快一些。于是在 2007 年, PIG 开始采取分课 的制作模式,1课2课新海课负责作画,3至10课 负责动画的出品。分课制度开始之后、PIG 的动画 数量、尤其是 TV 动画的数量明显增加, 题材也更 加的广泛。2007 前发售的 OVA 《东京糖衣巧克力》, 2009 年的 TV 动画《好想告诉你》,都是不怎么符 合 PIG 风格的纯爱系动画,不过你要是认为 PIG 已 经对市场妥协、开始迎合大众来制作动画的话。那 可就大错特错了。这段日子中, 2008年的 TV 动町 《RD 潜脑调查室》、同年押井守的剧场版大作《空 中杀手》都是在当时知名的深度"闷片儿"。其实、 动画的受众与动画的深度并不是跷跷板的关系, GAINEX 就是一个非常好的例子, 无论是《EVA》 还是《飞跃巅峰》。GAINEX 在"内涵"与"精彩" 上的兼顾一直做的非常优秀。这一点、对于PIG来 说一点都是一个比较头疼的问题。一方面是押井守 的个人风格影响过于深远,另一方面 PIG 一时之间 也的确没有像是《EVA》那样精彩的题材。一时间 坊间对 PIG 的动画褒贬不一,有的人喜欢它思考的 深刻,有的人讨厌它整体致郁的氛围。而 PIG 自身 也在很长时间内没有找到两全的办法。直到《东之

Œ

伊甸一门出现。

东之位何。是神山健育怎樣編属与更原作。 手打造出作 车 以、되快的节奏、 履力 等基立方 人物以及适当问改革深度成为了当季最火的动。 没有之 神山健治本人, 出身于押井守的 1下, 录私为和基本技术都是押井老爷子一手教生未订。 不过他个人的动画风格却和他师父戚外相反 东 之仲旬 的播出、扫除了PIG"只有排井字"云 有些尴尬的现状。神山健治也因此反为了新 代L. 功国大帅。TV 版结束之后、 东之伊甸 又 样事上映了两部剧场版, 恢变持续了他等。算了 从人之后、PIGIL动画开始变得大众了许多。我 们很难再看见《RD 潜脑调查室》那样 口尺进录息 不顾观众的小众动国, 也基本没有了大改厚作的 情况。放下担子之后、产量开始增加。但是产量 增加的同时。PIG 在兼顾质量方面做的并不是很 到户 2010 年的《文学少女》剧场版和 2011 年号 称"口话点播"的《如果杜拉 都把原作小说毁 芦 不能再致。毫不得情趣说这两部。几次疲分到"火 11 " [[可行 专,中]"

行 可思想 PIG 这两年 的舆论 以上, 似乎 自都不生 么太平, 先是 又字少女 毁 以作 致先 表现被广大小说党直接喷成筛子, 然后由 6 课出品的重磅原仓, 大作《罪恶 王冠》因为过于苦逼的剧情走向也被喷成了筛子。看看这几年 DVD 的销售情况, 反倒是交给 10 课 (10 课 不是 PIG 的核心, 《文学少女》就毁自他们之手)制作的《黑子的篮球凭借原作漫画毁火级的人气一举反超众多先贤(包括 专壳机动队》)成为 PIG 的历史销量第一

1 是、就到了现在。呈现在我们面前的是虚糊幺樑刀的《心理测量者》,2013年的四月新番《翠星之加尔凡蒂亚 依然是虚渊玄操刀剧本。我们似乎看出了 PIG 的一些端倪——在接下来的一段目子里, PIG 似乎是要抱定老虚的大腿了。不得不说这一举动非常的明智,至少老虚在故事上绝对可以做到深度和娱乐性的兼顾,再加上 PIG 强大的制作实力,我们有理由相信,至少在接下来的一年里,PIG 是不会再让我们失望的



1 《机动警察》是 production I.G 较早的一部经典 SF 动画同时它也是我国很多人的童年



↑ 《攻賽机动队》是日本动画史上非机战 SF 动画的代表作 这部作品的操作至今依然在不断制作中,



↑ (黑子的篮球) 在 production I.G 的所有动画中 BD 销量第一,可见腐女购买力的强大

京都动画

京都动画的注册全称叫株式会社京都 Animation, 简称京阿尼。他们的社长名字叫八田英明,京都动 画早在 1981 年便已经创立,而它的创始人并非是这 位八田英明社长,而是他的妻子,八田阳子。

在遥远的 1981 年,八田阳子还只是一位有在 虫 production 工作经历的未婚女性,为了生计, 她把在自己家附近住的会做动画的家庭上妇集结 起来一起承包了龙之子和日升的部分工作。在虫 production 的时候,八田阳子担任的是完稿上色的 工作,因此工作室成立初期,他们的外包工作大多 都与上色有关,这一时期他们负责上色的比较有名 的作品是《超时空要塞》。不过因为这个时候工作 室并没有法人化,所以他们的名字没有出现在《超 时空要塞》的 STAFF 表上。在与八田英明结婚之 后,他们搬到了京都府的宇治市,顺便把工作室的 名字改成了"京都动画工作室"。熟悉 production LG 的人应该会知道,他们的出道作品是署着"龙之子 工作室"名的《赤い光弹ジリオン》,而这部作品 同样也是京都动画工作室参与的首部作品。

1999年, 京都动画工作室改革成为股份制公 司, 京阿尼这个名字开始流传开来。2002年, 一 部在当时拥有超高人气的轻小说《全金属狂潮》动 画化、制作公司是凭借 3DCG 起家的业内烂尾 E GONZO。动画到了GONZO的手中,前半程保持 住了一个稳定的水准,到了后半程之后, GONZO 的老毛病爆发出来、擅自原创的剧情让《全金属狂 潮》的原作者贺东招二十分气愤。在第一季 TV 动 **画还没有播放完毕的时候**,一部名叫《全金属狂 潮? Furnoffu» 的番外篇横空出世, 在观众之间引 起来巨大的反响。在《全金属狂潮? Fumoffu》 当 中。京都动画请来原作者贺东招二担任动画的故事 构成。选材《全金》系列小说中的短篇故事、将凝 重严肃的《全金属狂潮》描绘成了一个充满欢乐允 满青春的校园故事。这部番外篇动画得到了观众的 一致好评、贺东招二和这部动画的导演武本康弘成 为了一对合作愉快的好基友、而贺东招二的动画瘾

也被京都动画给激了出来,从这以后,贺尔招二开始非常频繁地担任京都动画的故事构成,继续缔造出了不少优秀的动画。

2005年,京都动画开始于游戏公司中的巨头 KEY 社合作。推出 TV 功画《AIR》、与此同时日 本动画界的开山蔓相级别的老前差东映动画也非 常凑巧地制作了《AIR》的剧场版。结果, 京都动 画残暴的制作水准将东映动画虚的体无完肤。新 锐挑战鼻祖、TV 版挑战剧场版, 2005 年的这次 《AIR》风暴让 KEY 开始扬名于大朝,同时也让 更多的人知道了京都动画的优秀。担任《AIR》 的导演的是石原立也,这位大叔与武本康弘一样 都是标标准准的京都出品的动画人、动画风格稳 健、尊重原作、相比于擅长讲长篇故事的武本康 弘、石原立也的优点是对动画剧情中的细微感情 的把握非常到位。他的动画总是能轻易地通过几 个闪帧、几个特写骗出观众的眼泪来。在之后陆 续地与KEY 社的合作中。无论是《KANON》还 是《CLANNAD》。京都都非常放心地来证石原 立也全权负责。

2005年,在高品质地完成了《全金属狂潮TSR》之后,京都动画突然嗅到了一丝商机。这时期,轻小说的动画化热潮刚刚有了那么一点彩头,2006年,京都动画出品的《凉宫春日的忧郁》开始播放,在当时把轻小说动画化的水准演绎到了极致。《凉宫春日》系列小说的原作者是谷上流、小说本身行文流畅,语言通俗,故事从日常起步,逐渐加入 SF、超能力、穿越等等元素。恰到好处的卖萌和经常进行时空穿越的故事让这部系列小说迅速地流行起来。同一年,他们与 KEY 合作的第二弹作品《KANON》也登上电视荧幕,被称为当年最虚心的催泪弹,而京都动画的动画质量也再上一层楼,在原画精雕细琢基础之上,增加了动画背景的细致刻画,使整个动画画面看起来非常的丰满。

2007 年四月, 《KANON》刚刚完结, 《幸运星》接替播放。《凉宫》那种依赖流行元素的成功模式让京都动画吃到了甜头, 他们重用了《凉宫》

成功的两大功臣山本宽和平野绫、首次挑战改编 四格漫词。然而动画仅仅播出了4集之后,京都 动画就将山本宽从监督一职上撤下、转面由武本 康弘技棒 了一直写了播放完毕之后。京都功 主的人气、之产。没有走下坡路 甚至连放失明 苞 势都看不到。2007年十月。他, 」人口 (1/21) 第三弾《CLANNAD》播出、スコンピテナリッチ、 其花了将近一年半的时间播出的动。(司 都.J.) 彻彻底底的在日本和天朝的动画宅心中封了他。 京都动画完成了所有人看起来根本不可能完成的 任务、将这个世界观非常深刻、融合了一切、扫笑、 ;爰等多个元素。并且分为众多支线的 AVG 游戏 完完整整瓶、甚至可以说是更加优秀的呈现到了 我们面前。有多少人被搞笑的春凉逗得合不拢嘴、 有多少人被伴着游戏原汁原味的 BGM 的或人剧性 场穿梭在悲喜之中的极致的动画观感体验、之后 直到现在再也没有哪部动画作品能够做到如此水 准。包括京都自己的动画也没能 基现 'CLANNAD 的辉煌。而《CLANNAD》见是京都与KEY合作 的最后一部作品。

在 2009 年,京都动画启用了一位非常年轻的 女导演山田尚子、制作了一部以描写女孩子的校 园日常生活为主并且含带着音乐元素的动画。轻 一经播出便大获好评,京都动画依然保持 着高水准的作画、依然尽可能的将动画中的周边 "一人人化,MV形式的片尾动画获得了很多观 众的好评。整体上来看,《轻音》并辟了后 KEY 时代的京都动画的发展方向,在动画之外包括周 也一、不见真礼等各个领域上都获得了巨大的 公济政命。

到了2011年,京都动画再次挑战日常搞笑类 及 1,并结合着自己对于人物动作的高精度刻画, 为人永全上了一个充满了日式幽默还略有温馨的 校园喜剧《日常》。从这之后,"京都出品必属精品" 就已经被大家公认,随后的《冰果》《中 病》《玉 子市场 等作品依然大受欢迎。



↑《AIR》是京都动画的成名作,同时也是 2000 年之后新 兴动画的代表



↑ 《日常》是京都空气系动画的巅峰,平淡褐笑的剧情当中 蕴含看很多生活上的小感动



? 《中二病也想谈恋爱》是一部中规中矩地展示京都动<u></u>政 编能力的作品

GAINAX

GAINAX 区 职之的名号已经无为多说、很多知画完显就已经把这个动画公司封为"神"社,只要是他们制作的动画,就都是有着相当浓郁的个人风格的作品。

GAINAX 成立于 1984 年,公司的前身是包括网田斗司夫、庵野秀明、贞本义行、赤井孝美和樋口真嗣在内门,动画小组 Daixon Libra。这几个人有着颗壮常远大的野心,同时也都是非常资深的宅。他们的第一个企划是为 1981 年的第 20 届日本科幻大会制作开幕知片,几个人设想得相当宏大,纷纷展示出了十足的野心,不过最后的成品却很粗糙。到了 1983 年的第 22 届日本科幻大会上,他们重制了这一短片,画面非常精良,就是这个时候,动画界的人就已经体会到了这几个人的才华。

1984年 Daicon Film 改名为 GAINAX, GAINAX 这个词分为两部分, "GAINA"和"X", "GAINA" 是云伯方言, 就是"厉害"的意思, 后面加上表小木知的"X"。几个人的野心不言目明。1985年, 他们开始制作自己的第一部长篇剧场版动画 + 立宁卫军 , 1987年, 《王立宇宙军》上映。这部动画在制作的过程中, 就凭借一个简短的广告片成功地拉到了 BANDAI 的赞助, 之后在 GAINAX 的所有机战类型作品中基本都会有 BANDAI 的赞助。

E立宇宙军》在故事上和设定上并没有太多的令人惊奇之处,不过它的画面和细微的机械设定却让当时的观众眼前一亮。从此之后,GAINAX的动画画面就成为了他们的第一资本。

有趣的是什么呢?本来这几个人就打算做完 E立宇宙军》就收手不干,但谁知到了上映的 时候,《E立宇宙军》的票房却并没有想象中的 那般好,投资公司BANDAI因此亏损了一亿多日 元。BAIDAI 愤而撤资之后,GAINAX 也拖欠了比 较多的债务,为了生计,几个人不得不继续动画 之路。而这个被迫,却成为了经典的开始。

1988 年的《飞跃巅峰》, 1990 年的《蓝宝石

之成》都成为了那个时代不得不提的经典之作 GAINAX的几位核心人员都是不折不扣上丛园主, 因此在他们的动画作品当中经常出现对不担心。 的致敬和恶搞、GAINAX 也因此被誉为宅社

1995年, 动画史上的最大的神作《新世纪福音战士》开始播放,在当时的年轻人当中引起了相当高的共鸣,而这部动画的相关人员庵野秀明、贞本义行、摩砂雪、鹤卷和哉也由此成为了万千动画宅心目中的大师 GAINAX 也借这部作品彻底翻身,成为了动画公司当中的土豪贵族。相关周边不断,一次又一次的重制炒冷饭使得《新世纪福音战士》至今依然具有相当高涨的人气

(然了, GAINAX 的作品不仅仅只有这种机战系与人位, 他们也有像《他与她的事情》这种少女同作品, 这个, 我的主人爱作怪》这种宅向作品。它的来说, GAINAX 的动画非常随性, 想做什么就做什么, 从不被市场束缚 这一点, 也是他们至今依然是日本动画界最为特立独行的动画公司的原因之一



『《蓝宝石之謎》是根据儒動・凡尔纳二部曲之二的《海底 两万里》和《神秘岛》改编的动画



个《EVA》绝对是 GAINAX 最成功的 都作品,它开创了 日本动画的新时代

AIC

AIC 是 "Anime 国际公司" (Anime International Company, Inc.) 的简称。对于这几年才关注动画 的人来说, AIC 完全就像个新兴动画公司一样, 作品语证中等着年轻人的稚嫩。并且质量还都不 算太统一。但其实 AIC 是一个有着相当长历史的 动画公司。与一些同样具有年头的动画公司相比, AIC 的发展道路看起来并不那么一帆风顺, 甚至 一度面临非常窘迫的环境。公司正式成立于1982 年。在那个 TV 动画还没有那么风靡的 80 年代、 所谓"动画市场火爆"一般都是指 OVA (Original Video Animation)的市场, AIC 就是当时炙手可 热的龙头。像是《吸血鬼美夕》《魔法少女砂沙 美》《天地无用》都是出自 AIC 之手。不过、进 入 90 年代中期、以《新世纪福音战士》为首的一 批优秀的 TV 动画的出现、把动画的时代带入了 全新的 TV 动画时代。以 OVA 为上的 AIC 就开始 了长达 7.8 年的低谷。在这相当长的一段时间里、 AIC 的独立动画产量非常的低,最惨的时候一年 是有两部作品、有的人可能会说像是京都动画或 者 GAINAX 的动画产量也与这个差不多, 但是 请注意、京都和 GAINEX 都是很小的动画公司, AIC 的规模要比他们大的多。

但是上天是眷顾 AIC 的,由于常年给 GONZO 打工,有幸接触到很多题材不错的动画,到了 2005、06 年,GONZO 业绩严重下降,人才外流,可谓饥寒交迫。AIC 因此抓住机会,一连接了好 多 GONZO 的烂摊子,再次进入到了人们的视野中。比如《濑户的花嫁》《SA 特优生》就都是 这个时期的作品。之后,AIC 就咸鱼翻身,再次 问到了 80 年代鼎盛的时期。现在的 AIC 已经有 "AIC Digital" "AIC Spirits" "AIC ASTA" "AIC PLUS+" "AIC + 家" "AIC Build" "AIC Classic" 七条动则生"线,创作出了《天降之物》《猫愿 - 角忠。 - 轻声富语"一迷念猫"《甜蜜吻痕》《强 袭魔女》第二季,《我的妹妹不可能那么可爱》 动则版等众多质量上乘的动画,并且旗下的各位

制作人敢于创新,独到的动画风格更是让人们眼前一亮,比如话题之作《天降之物》以及一话一个监督的《迷途猫》更是近乎炫耀一般的向人们展示着 AIC 的动画人的才华。

这两年,AIC的动画作品在质量上出现了小幅度的起伏,《学生会的一己之见》第二季,《我的朋友很少》第二季都存在着或多或少的画面崩坏的现象。不过不得不佩服的是。他们在寻求改编作品的时候总是能非常准确地找到那些必定会火的作品,就比如说这两部动画。虽然一个上会的一己之见》第二季在品质上完全不如第一季,直入的几人很少一则从第一季就有点儿莫名的丽,但是丝毫不影响这两部作品的人气和相关产品的销量。这不得不说是AIC的能力。



↑ 《强袭魔女》第二季是 AIC 从 GONZO 那里转接过来的 最有商业价值的作品。



↑ 《我的朋友很少》可以说是 AIC 新时代的代表动画,它直接得红了柏崎星奈这个角色。

A-1 pictures

A-1 Picture (以下简称 A-1) 是索尼旗下 Amplex 全额出资的动画制作公司。"A" for Animation, "1" for No 1, 以"要成为动画界 No.1"为目号, 可见 Amplex 满满的野心。就如上 文提到的, A-1 的诞生与业界面貌有关。由于缺乏 原创动画, 很多动画公司为了赶上进度, 挤出了 大量 Galgame 改编的动画。选择 Galgame 原因是 显而易见的。漫画或者小说因为涉及到连载需要、 要把握作品整体的个貌需要很长的一个周期、短 的则一到两年。长的可达五六年、当然少年类题 材例外。Galgame 可不一样, 剧本蓝本、角色人设, ·切素材都是既成的、只要游戏本身有一定的知 名度就可以进行动画化、甚至有些游戏厂牌反过 来找动画公司为他们的作品进行动画化, 因为这 样能够提高知名度。Galgame 动画化省时省力,自 然成为了一众动画公司的新宠。从结果来看,就 是由现了一大批质量不过关的后宫类动画、当中 比较典型的有"卷心菜"事件、感兴趣的同学可 以自行搜索。当然、这也涉及到资金问题。为了 解决动画质量问题, 同时又能确保资金的健康流 向、于是, Aniplex 便产生了自行组建动画制作公 司的想法, A-1 就是这样诞生的。有趣的是, 在 A-1 的作品列表中迄今为止还没有出现过以 Galgame 改编的任何作品、女性向题材的改编的倒有几部。

A-1 成立在 2005 年 5 月,包括一系列公司运营系统的组建,各种硬件上的采配,公司大致上是在 2005 年第四季开始着手制作动画。在母公司Anuplex 的提携下,A-1 在短期内获得的周边资源是一般动画公司无法比拟的,找声优、找音乐公司、找播放局、找宣传途径,由 Aniplex 一手包办(Sony 集团),可以免去像其他动画制作公司那样,靠帮大型动画公司打工来起家。这家拥有"高富帅"形象的动画公司很快就走上轨道。2005 年底 Anuplex 与 NHK 顺利 谈妥了 档期后,A-1 与 Noside 共同制作了一部 5 ~ 10 分钟的教育系动碑短片《发条武士》。众所周知,NHK 就好像我们

的 CCTV, 每年播出的动画作品数目十分少, 档 期也很紧张, 能够在为数不多的 NHK 系动画中占 一席位可不是一件简单的事情。2007 年开始独立 承包动画制作,一年内推出了《王牌投手振臂高挥》 系列的第一季和十分钟儿童向年番动画《Robby & Kerobby》两部动画后, 2008 年转战深夜动画的市 场的 A-1, 在动画制作数量上也明显上升,一年里 先后共推出了五部动画。往后两年基本到保持每 年四、五部的产量, 到了 12 年, 包括剧场版在内 的作品数多达到了 8 部。

2008 年正好又是 A-1 制作风格开始逐渐成熟 的一年。这年第一部推出的、改编自 PS2 游戏《女 神异闻录 3》的《女神异闻录~三位一体之魂~》 大胆地尝试采用基于原作世界观衔生的原创剧本 和角色。而画风和色彩风格都是迎合原作来制作 的。同年的《神薙》可以称得上是 A-1 系列里面 早期影响力较高的作品,从它身上可以看见 A-1 特色的作画风格已经开始成形。包括人物的比例、 眼部的线条, 高帧数画面的处理等等, 参与作画 的不乏业内比较有实力的动画师: 比如是赤井俊 文这位年轻的动画师,在《神薙》中他负责了 OP 以及一部分正剧的原画、10年的《空之音》、还 有 12 年的 A-1 的新作少年动画《魔奇少年》也是 由他来担任角色设计和总作画监督的; 田中将贺, 11 年的《未闻花名》则是由他来负责总作画监督 和角色设计; 足立慎吾, 出身的 XEBEC 他参与了 不少 A-1 的作品。由《女神异闻录》、《神薙》、 《Fractale》、《末世纪超自然学园》的作画、到《迷 糊餐厅》、《刀剑神域》的总作画监督兼角色设计, 足立慎吾为 A-1 立下了不少功劳。足立慎吾的妻 子飯塚晴子、虽然没有参与《神薙》, 但是 11年 的《偶像大师》是由她负责总作画监督的。

进入 2010 年, A-1 开始大力制作原创动画, 因此我们可以在其作品列表中发现不少的原创作品。当中最具代表性的是 2010 年 Anuplex 制作的大型项目"动画的力量", 历来甚少涉足动画制作的东京电视台也参与在内。Anuplex 和东京电视台联名开展的这个项目,由《空之音》《闪光的



夜袭»和《未世纪超自然学园》二部原创动画构成、 功画制作全部交由 A-1 负责。横跨冬季、春季和 夏季三个档次、该项目的三部作品由10年1月开 始至同年9月。依次占据了东京电视台的深夜动 画栏目。再接再厉, Aniplex 通过 A-1 的手在 11 年 里相继推出了《Fractale》和《未闻花名》两部纯 原创作品。在过去, A-1 以《女神异闻录》为契机, 写另一家动画制作公司 Ordet 的关系变得密切, 一些作品都会请上山本宽大叔来担任动画的总监 督、《Fractale》就是其中一部。顺带一提、山本 大叔曾经发出"《Fractale》不成功便引退"的宣言。 结果弄得嘴炮声四响。相反、同样由冈田麿里扣 任系列构成的《未闻花名》却因成功弄哭了无数 少男少女、而成为广泛年轻一辈心目中的经典。 原创动画意味着没有来自原著作品的任何加成。 世界观的起草, 角色设计, 原案剧本等, 一切环 节都需要由零开始。因此,原创动画的制作并不 是件随便能做到的事情。里面涉及到的充人启动 资金并不是一般的制作方能够负担得起、而且成 品质量的好坏与市场反应更直接可能左右到制作 方今后的生死。正因为有 A-1 所在, Aniplex 才有 信心撒手制作一部又一部的原创动画。



↑ 《神羅》是山本宽离开京都后的首部作品,作品本身颇受 争议,但是戸松遥的演技是大家都认可的。



* (Fractale) 是山本宽的自信之作 可惜它失败得 撮啟 涂 既不叫好又不叫座



1 (未闻花名)的最后一话被很多动画迷拳为了圣经般的神 作,感动的确感动,但是需要理性看待。



声优是什么

宫野真守、石田彰、钉宫理惠、泽城美雪...提到这些人的名字,可能会有动漫爱好者开始尖山歌动,并大喊着"我超喜欢他(她)"之类的告白话语。大家会这么激动都是因为这些名字的主人的声音,时而傲娇清脆、时而温柔可人、时而正气骤然、时而冷冽如冰……无论是多变的或者是温厚的声音,再配上动画的画面,都能让人见得陶醉沉还其中。这些人正是所谓的声优、将动画角色的灵魂真正演绎出来的人

声优,顾名思义,就是用声音进行表演的人。它是一个外来词,是指在日本职业化的配音演员。随着动画的传播,声优一词跟着流传到中国过来,因而成形。早于20世纪,日本电视产业刚刚起步时,随着大量译制电视电影的引进,从而产生了声优一族。在随后的1970年代,日本动画和日本漫画开始产业化,声优们借着商机逐渐窜红。到了1980年代后、声优们开始从幕后走到前台、不但参加唱歌、主持等活动、还组成各种偶像团体以使提升人气、并推出唱片和各种周边产品

对于一部成功的动画作品来说,其成功的因素有多种多样,但必不可少地肯定是剧情、画面和五效。其中五效就包括了与乐和声优为部分音乐固然是非常重要的一项因素,而好的配音对整邪动画而言有着画龙点睛的决定作用。因为声优的配音有助于人物性格的塑造、故事情节的展开、主题思想的表达。声优配音水平的高低,影片配音质量的优劣,直接影响了动画的观赏性与娱乐性。比如 2013 年的 7 月新番中的《归宅部量外内容上是个很有趣的故事,但因为声优都是

此是被犯人、棒读的配音风格吓跑了 日人 尤其是在进入了"声优偶像时代"的现在,知名 声优的加盟往往还能够提高一部动画的人气,带 来更多的观众和更多的利益。 市优石似是只要简单轻松地用声音进行工作就可以,但其实并没有那么容易。声优不仅要音色动听,还要具备各种"能人所不能"的能力女性声优反串男性角色早已可空见惯,许多声优甚至可以完成老人、中年人、青年、小孩的各种声声,而且还能够自由跨越从耳语到关叫的广阔方域,同时还要始终维持可配角色的声音特点。想要能够让挑剔的观众记住自己,没有一些个人特色,是很难的

因为声优是靠着声。吃饭的、因此嗓子对他们来说特别重要。一直在高强度与小元下,作的话,很容易喉咙会出现问题。且可定很重要的话,最终只能引退。并且,在声优偶像时代的情况下,就如司偶像艺人一样,每年都会有征多所人出现如果没有在声优界里因出些名声或者多接些除了动则以外的声优活电话,就会很难在以广仇为职业生存,最终也会引退。所以,在表面光短的市优行业之下建美也是充满辛酸的。



↑ "真·三国无双声优乱舞 2011 秋"的活动现场,小野坂 禺也、置鲇龙太郎等声优正在介绍和解说游戏



「山口智充与路飞配音的人气声优田中真弓



1. 广播剧团出身

NHK 和民间广播电台所组织的剧团, 与电台的广播员不同, 电台培养他们是为了娱乐方面的演出, 他们是是负责广播剧演出的广播演员。"声优"一词在诞生之初, 原本是指代他们的。因为 之娱方面事务所的兴起, 所有的广播剧团全都解散了。老一辈的声优多从广播剧团里出身, 比如山内雅人、太平透、中村正等人

2. 养成所、专门学校出身

这又分成了由声优事务所所开的声优养成所和普通的声优养成所两种。青山七海就是在普通的声优养成所上学。这种学校主要教导学生如何成为声优,一般普通人想要成为声优走养元字校是最简单的。但是能在这条路上成功并不容易。 从这里出身的名声优有:田中理惠、林原惠、水树奈奈、中村悠一等

3. 舞台演员出身

主要指原先是在舞台剧或音乐点上工作的舞台点点, 向上事优出道的。其中像矢岛晶子、小林 5°、名家什织、朴璐美等人就是在以舞台演 二巴马尔可动过程中,被动画制作人员或声优关系才乜摇而出道。而太田淑子、葛城七穗等人则 上宝家剧团出身。

4. 童星出身

也有部分人是从中小学生的时候就开始作为 童星从属于大公司的剧团边表点边境养演技,在 高主生业的年龄开始从事也一工作、之后人部分 都支为了第一代问题员打造化。其中,以城本真 彼或具代表性。她8岁五年验过行配言、舞台表 演工作,16岁正式在歌手出道,现在也是很有名 的女性声优。

5. 其他职业出身



↑饭家雅弓就是童星出身,四岁开始就参与电视剧演出。而 后渐渐接触声优配音



↑ 朴璐美,日本著名女性声优。原本是舞台演员,被来看舞台剧的富野由悠季相中,于是得以配音正式出道

声优的主要工作内容

大多数的恋声控都是通过日本动。自安触到 声优的、说起声优在众人的原母里首先想到。。 是在动画中活跃的声音们一分了。一点内面 之外、声优们公主的会从事里侧。是以中,为工 作手段的工作,如歌手们立、电台节目主持、电 视节目及广告劳口、公众场中一播的录音、目动 画和游戏、耽美动画、外一点鱼作与(文彩力"攻 替")以及广播剧等。

1. 动画配音

声优配动画的时候、主要在两种目光。 列 是声优看着画画把握时机说出自己所见点的角色 电台词、这种叫做后期配音;另一种则是基上的 台词录好再进行画面等的制作。又称而期配产 日本的主流方法,是一期立立,但其一部可中使 用前期录音的情况比较多。近年的后期配音中、 造优直接对着不完成的画面或者仅有的几。分词 进行配音的情况也逐渐增多。几乎与了能够过于 优最大限度地发挥他们目点反,最高上期下口上。 录音方式也逐渐增多。



*日本著名艺人GACKT在为动画《尸鬼》进行配音



↑ 《魁拔》日文版全部启用日本·一线声优 关俊参和竹 内顾子时常互相开着玩笑 自称"父子柏梅"

字机 5 澳切匹 的股關采用等 发抖 5 制、工 产制 机是产生对画预算有限的时候,制广方式 会倾向于选用等级排位不高的年轻声低 4 0 亿 配音

2. 游戏配音



†在二国无双相关游戏舌动上,小野坂昌也(赵云)与 陷田彻(吕布)进行现场台配

3.广播剧、CD 剧集



(一些作品经常会配合动画 发出声优配音的广播剧。 比如此部(潘多拉之心)

4. 歌手活动

超时空襲塞。中林明美的出现,为声优的活动又开辟了一条新的道路,那就是进行歌手出道。从1990年代前半期开始,发售歌曲 CD、开办音乐会等升展歌手活动的声优也逐渐增加。在现在的这个声优偶像化的年代里,这种现象越发明显。当一个动画声优名气到了一定程度,就可能筹备歌手出道。而在出道之前,就很可能作为主演或者主演级的配角演员来演唱作品的主题曲或角色歌。另外,也有几名声优结成组合,进行音乐活动的情况。说到歌手声优双栖的最佳典范当属水树东东,水树东奈以歌手身份进行活动不仅在武工争互过演唱会、还连续几次登上了日本的红白歌会



*水树奈奈现在了谓是声仇歌手第一人了 连红白都上 过了

5. 吹替

吹替,即日语"吹き替え",意思为在国内 我们所熟知的"译制配音"。在西方影片、国外 的电视剧、电影和纪录片中进行日语译制配音的 时候,声优们需要在看着两面的同时、配合着耳 朵里听见的原声台词,把握好时机进行配音 般来说,原声都会被消除,但是也有留下音量较小的原声后,使用日语声音进行覆盖的"盖音" 方法存在。2013年的欧美大片《环太平洋》就有 杉田智和、林原惠等知名声仇土演

吹替和动画配言 村,报酬采用的都是等级 排位制。



↑ 欧美大片 《环太平洋》 启用了杉田智和等知名声优出 演。

6. 其他活动

除了上述常见的声优的主要工作之外,还有 些声优会进行其他的工作。比如电视节目或广播 CM 的旁白,人偶剧和大型布偶剧的配音活动, 舞台剧的出演活动,主持个人播放节目或者是动 画广播节目,为成人作品进行配音等。在为成人 作品配音时,声优一些会有马甲,当然也有直接 使用原名的情况。



「内田真礼除了配音之外,还参与特摄片的演出

11,12,12

职业 优发展码成了,已经从默默无明的地位上升到现在的偶像化现象 日本与优会加速业业与优化、是有着它 丁一些原因为。直至是在广播区的全路之期,NEK 和私人 播公司之(建了日力的广播高升 (NEK 东京 播包 1 7 失) 国上 不了不少专业人员; 伎时又处上也就善及儿鬼,田上下本国内的电视图、电影行业还不像成在这么发达、因此当时电视上主要是国外产品为主,是与优进行译制配音 (吹替)的音采量就入入增加了,另外1970年代的日本动画的崛起,使得开始就两型成为专业声优的人数增加了



:广播连续剧(赤胴铃之助)配音现场

天丁市优的。毛动,则可以正洲的。20年纪20年代开始的广播或可代。在广播电时代里、唐瓦子星期的声优,但当时的他们主要工作就是广播点的演出,因此也被称为"广播演员"。"主优"这个词开始使用是在1942年左右。当初的之仇,是指代专门出演广播剧的、东京广播剧团员和其他广播台的剧团员、到了电视时代,被固定为指代为吹替(译制()和动画片进行配言的演员的专属名词。动间方。即的"优广动最开始是1923年日本公开的首部有声短篇动口电影。力与女人们时代

规看声优的发展历程可以发现、自1940年代"声仇" 可确定以后到现在一块经历了四次的 声仇热离。且是这四次的热潮出现,使得广仇这 个职业越来越灾热,并一点点地从幕后走向人前, 共有早现出现在的方案于行门代

区四个热潮分别是

第二个声优热潮: 5. 年代后,最终, 5. 年 汤收别, 1. 上版现代和 2. 上次 5. 成 遵, 1世公安了元 人 2. 20 章 2 章 4. 20 章 4. 数 的里见也太双是在看。这种, 19年 被医投稿重求 提圖, 5. 化 2. 以及其 7. 其 4. 无活动也逐渐等



↑《宇宙战舰大和号》的出现引发了动画狂潮



† 古台砌也是老牌声优之 代表作有《圣斗士皇矢》 中的星矢





*神谷明,日本资深实力声优。

末,何谷明、古谷彻、古川今志大等经常在功可中饰领师哥夫另角色的人气声仇一起组成了乐队"MAPSTICK"并进行活动、除此之外,很多的声仇都开始记出片一百月唱片的简件显示以为计数的声优有潘惠子、户田惠子、神谷明、水岛裕、SLAPSTICK等等。1979 年 "アニメトピア"等广播节目的播放标志着动漫声优作为主持的广播节目的诞生。现在很多知名的日本动漫杂志也都是在这个时代创刊的。其中,《ANIMAGE》的创刊总编尾形英夫打出的编辑方针牌之一,就是声优偶像化、云声、荫持续到了1980年前上,此时、声优一词逐渐被大众所知晓。

第三次声优热潮:专门向的声优杂志《声优Ammedia》于1994年创刊。于1990年代中期兴起的声优热潮中,声优露脸的机会增多,活动也更加地多元化和偶像化。此次热潮中的声优,除了声音方面的痕技之外,还要求面容良好,以及相应的歌唱能力。此时开始,加入了声优们的语音的电视游戏和电脑游戏、声优主持的广播节目、占仇作为主支嘉宾的动画和游戏相人时活动也多

渐增加。声优的歌手活动开始活跃,发售 CD、开办演唱会已成了常事。由于声优们纷纷走到幕前,并且越来越多地受到 Fans 的欢迎,其涉及的范围也越来越广,从而使得声优成为了演艺界的一种新形式的偶像,正式宣告了"偶像声优时代"的到来。

第四次声优热潮:在一次次地声优热潮过后,声仇多如极人众接受并喜欢,而且偶像化的程度越来越气。第四次声优热潮,大概从2000年代后半也几处自到现在一点优活动的多元化。偶像化更进一步发展,声优的歌手活动也更加活跃,特别是水树奈奈的歌手活动尤其醒目。在接受动画配音和译制配音等正式出道之前,新人声优会在网络广播和活动中活跃的情况也越发增多。2006年,行年举办一次用于评选声优的的"声优大贯"创立

当然,虽说是进入偶像化时代,但是声优最重要的还是靠其声音说话。拥有实力才能够在竞争激烈的声优界里,继续占领高地。另外,虽然,一本市优界的关少女风商。到吹数年,但是这几年随着腐文化的发展, 男性户优有中界的地位逐渐提升,并成为了一个巨大的商机。这或许说明,男性与优风性的可代也将来临了。



*田村由加利,被称为声优御二家之一

21 + 以他代表所作 (在, 2 年) ** 秋等



· 보다 (- 교투] 아프 "铅矿塘一一个有线产品的



声优事务所

青二 Production

1969年4月1日由俳协独立出来,是业界公认 **规模最大的声优事务所。其创始成员中富田耕生** 和野泽雅子都是第一代动画声优、独立当时是第 家声优专门的事务所。1980年、成立了直属学 校"与 塾"之后,有了自己的声优养成所目的 寻培养新一代声优。1983年、又成立大阪的分校 取名内"青二大阪塾"。名字的由来是成立初期 总部位于南青山二丁目、后来虽然总部迁移过很 多次。但是到目前为止都没有迁离过南表山二丁 1 交长为旁白、尤其是男性旁白人才为业界第 重下艺人中有不少是旁白专门而非声优。近 《永园为事务所及春成五的新人春成方回本 致 自出现经营危机 尤其是动画及游戏专民的人气 字轻女性 与优人数激减、现在基本工是靠中生代 不控的人名。和KOEI旗下制作团队 Omega Force (人 Q系列等以历史为题材的游戏)有合作关系、 所以 KOEI 制作的历史游戏很多声优全是青二的。 在 18 禁 L作方面, 男件声优可以接, 但 BG 一定 要用假名、BL 则无限制。一般来说 EMU 世代的

声优代表: 置鲒龙太郎、绿川光、森田成一、 久川 珍等

市优则是完全禁止 18 禁相关。

都是本名演出,再晚些出来的就会用假名。女性

81 Produce

81 事务所成立于成立于1981年、因此名字里也 含有"81" 与,是从一家叫 Roduction Baobab 的声仇事务所独立出来的。81 事务所成立的时候 正值第二次动画高潮和与之并行的第二次声优高。 潮中、当时声优数量的不足和动画作品数量的猛 增非常不成比例。因此整体声优数量不足的状况 在M成立的 81 事务所身上表现得尤为严重。为脱 岛比窘境、81事务所的声优养成所"81演技研究所" 因此成立了。不过与青二墅是青二主要的声优供 给中心不同。81 演技研究所始终没能成为81 事务 所最大的兵工厂

多年以来、81 事务所最主要的声优来源除了吸收脱离其他事务所的声优外。就是从行业外引进具备声优条件的人。这一人才引进方针逐渐成了81 事务所的最大特色,也是它成为一人事务所之一的制胜武器。81 事务所多年来和小了事及NHK 保持良好关系,所以小学馆动画和 HNK 的节目中。来自该社的声优数量总占一定优势

代表市优·关後///、 木真一郎、高山南、 樱井孝宏等

Arts Vision 系

Arts Vision 是由其社长在 1984 年从俳协独立 出来成立的。除了本家之外、还有一家子公司I'm Enterprise 此外, I'm Enterprise 旗下有两间子事务所: VIMS和 Crazy Box。Arts Vision 的专长为动画配音、 虽然其养成所拄着旁白的字眼、但对旁白反而不 是很擅长。Arts Vision 一直以培育偶像声优弛名 以林原惠为最知名的代表、ARTSVISION 严语介。 二石琴乃、椎名碧流、横山智佐、自鸟由里、天 野由梨等多名高人气的偶像广优。, in Enterprise file 为的子公司, 与母公司一样, 主要从事管理师下 声优的工作。公司政策与母公司有些微分别、虽 然主要仍是培养出偶像声优、但容许一部分声优 设立或参与剧团的工作。可以说I'M 是另一个偶 像声优的集中地, 其成员相比 Arts Vision 更加年 轻化。1990年 Arts Vision 成立了其附属的日本播 首演技研究所, 目播心的特色便是培养勘像型产 优. 因此朗读训练、肢体训练等基本内容外, 近 加入了歌唱训练、舞台表演、舞蹈、社交等后生, 甚至还有加强自信的心理课程。Arts Vision 允许旗 下声优用假名配 18 禁、但 l'm 则完全禁止,除了 极少数 BL 有条件之外。

代表声优:森川智之、保志总一郎、铃村键、、 崛江由衣、钉宫理惠等。

Sigma Seven

Sigma Seven 也是一家很有名的声优事务所, 因为著名的偶像声优水树奈奈就是录属上这家公司。它于1988年3月成立,成立者为原东京俳优生活协同组合旗下声优洁田等与模大辅等人,该



* 井上海理学 | 中介 | ねっから 。 | 年頃かれた 関経



*中村俊 动馬代表角色 《冰栗》 打きるき断ち

↑神谷浩史,音色清澈明亮,主要配音角色: 《夏目友人帐》 夏目志贵, 《化物语》阿良良木历, 《进击的巨人》和威尔兵长。



↑ 梶裕贵,日本新生代男性声优,第 7 届声优大赏主演 男优赏得名。



↑由堀江由衣为队长在 2005 年所发起,集合了神田朱未、高桥智秋、浅野真澄木村圆等人的声优团体"Aice5"。

公司由于网站名称之故,常简写为 Sigma 7。 Sigma 7 主要业务是声优经纪,旁白解说员的比重逐渐增高,也有自由兼任播报员之经纪业务。在东映特摄的相关业务上,与洼田等与模大辅的老归属"东京俳优生活协同组合"关系密切。

代表声优:中村悠一、水树奈奈、并上麻里 佘等。

声优大赏

声优大赏,即声优 AWARDS,是日本的一个颁发给配音演员的奖项。作为日本声优业界最大的表彰奖励,声优大赏是由角川书店、小学馆、集英社、文化放送于 2006 共同协办的。当年正值"外国影片播放开始 50 周年"纪念,以此为契机,为了提高声优的地位并促进声优业界的发展与人力培育而设立。声优大赏以大众一般投票为主,由声优奖执行委员会颁奖给是年最活跃的声优。

2013 年第 7 届 声优大赏受奖名单

最佳主演男声优奖: 梶格贵 (ARTSVISION Inc) 最佳主演文声优奖: 阿洛住奈 (81 Produce)

最佳配角男声优奖:小野女树(Atomic Monkey)、诹

访部顺一(俳协)

最佳配角女声优势。大原沙耶香(仲协)、广松遥(Music

Ray nl

新人男声优奖: 岛崎信长 (青 [Production) - 山本

利臣 (PRODUCTION ACE)

新人女声优奖: 石原夏织 (STYLE CUBE) 、大久保瑠

E (81 Produce)

歌唱奖 背后潜行队G(阿语住奈、松来未站、人坪由住)

最佳主持奖: 岩田光央(大泽事務所)

最多得票奖: 神谷浩史 (育 : Production)

synergy 奖: 龙之子 Production50 周年

Kid's Family 奖: 田中真引 (青:Production)

富山敬奖: 三矢雄二 (combination)

高桥和枝奖: 综方惠美(自由)

特別功劳奖: 青野武 (青 : Production)

功劳奖: 近石真介 (mouvement) 、野洋雅子 (青

Production)

日本声优大赏不管足在动漫业界中,还是一般的 观众心目中都有着很重要的意义和价值。虽然该 活动举办并不长,但在第一届就受到了广泛的影响。

声优偶像化现象

不知道人家有没有注意到,现在的动画的片头曲或者片尾曲,由声优来演唱的频率越来越高,有些 OP/ED 是由动画里面的角色的声优来演唱,这或许也可理解为是为了加强动画内容与观众的互动性。但是现在越来越多的情况是,演唱 OP/ED 的声优并非在这部动画中参演、或者并非参演了主角,她们是以个人艺人的身份来演唱主题歌。这种声优的活动方式就是完全的偶像化。

早在八十年代初因为对林明美的超完美演绎。 声音甜美唱功出众的饭岛真理就以此为起点,成 功出道成为了一名歌手。当时一些参与大热动画 的声优们也都或多或少的有了一点名气、于是她 们的工作范围开始不只仅仅在配音领域, 电台主 持人、电视剧也能发现她们的身影,有一些也都 发售了唱片。然而他们在三次元娱乐圈的活跃并 没有给他们二次元的领域带来什么实质性的影 响、即使是他们的关注者、也并不会刻意去联系 到他们的声优这一身份。让大众真正意识到声优 艺人这一概念的人, 是林原惠。她开创了声优以 "声优"的身份来进行艺能活动的先河,她主张"声 优在舞台上的时候、一定不要让观众对他们背后 的动画人物幻灭。", 所以在电台和电视中出现 的时候,都紧扣着自己"声优"这一身份。因为 林原惠本人是因为喜爱声优这一工作而去为动画 配音的, 在她的主观意识中并没有借此出名走入

娱乐剧的想法, 甚至一开始她对出唱片都是很排斥的 -—这种极高的声优职业道德加上她本身出众的天赋成就了她, 同时也为后辈们指明了一条道路。现在的偶像声优, 也基本都是以林原惠为蓝本。

声优这一职业,本来通俗点说就是配音演员、 应该属于一种纯幕后的工作。然而现在日本声优 们的工作却有着非常专业的事务所来运作。虽然 不同于主流偶像那样经常在电视上出场, 但是其 余的比如见面会、广播、单曲、广告等商业活动 已经基本与主流的偶像没有多大区别了。在2000 年之后,一些外形出众的女性声优开始像艺人一 样组成声优偶像组合、定期发售单础举办 LIVE。 比较代表性的组合就是由堀汀由农、神田朱未、 高桥智秋、浅野真澄、木村圆组成的 Aice5。自 从 2009 年水树奈奈以声优身份登上日本红白歌会 之后, 声优这一群体就在普遍大众之间有了一个 比较深刻的印象。之前主要活动在御宅领域的声 优们因此开始有了更多的曝光机会。也是从那时 开始,声优偶像组合的数量开始大幅度增多、很 多在此前可以单独出道的声优、在事务所的运作 下, 为了减少风险也分别组成组合, 以声优团体 的形式活跃在动画、音乐界。比较有代表性的是、 由丰崎爱生、户松遥、寿美菜子、高垣彩阳组成 的 SPHERE 和包括了日笠阳子、花泽香菜、井口 裕香、日高里菜、小仓唯的 RO-KYU-BU。

本质是动画幕后工作人员的声优得到了偶像 化这么一个台前的待遇,这绝对可以说明日本 ACG产业的发达程度已经相当之高。也算是日本 动画火热的一个表象。但是也正因为偶像化的存 在,导致了现在在选择声优上更加注重了声优的 外在条件,而稍稍有些忽视了声优的配音实力。 这也使得现在的很多新兴的一线声优并没有形成 自己独特的声线。这不得不说是声优偶像化的一 个弊端。



日本动画的播放

对于国人来说。TV动画是最熟悉的动画播放形式。不过一除了TV动画以外一日多动画还有其他门种播放形式。包括各场版、OVA、OAD、ONA等



BACAMOMAN

南亚

{ _

11 15

盤、言品外、 間のV

映定。

N. 4

提到日本功画,我们首先都会想到每年的四季新番TV动画,接着是热门大作动画推出的剧场版,然后还有OVA、网络动画等。上述所提到的 这些,都是日本动画的传播方式。即日本动画主要是通过电视台播放的TV版动画、电影院放映的剧场版动画以及通过 DVD、BD 等形式发行的OVA 动画、通过网络发行的视频动画短、通过无线网络在手机、PDA 等移动终端上发行的动画等形式来进行传播的,其中前两种是日本动画最为重要的传播形式。

日本动画从 20 世纪 30 年代开始萌芽经过一系列探索之后,走到了现在的辉煌时期。在动画最初起步的时候,主要是剧场动画。20 世纪 60 年代,随着日本经济的高速发展,电视开始普及,也由此带动了 TV 版动画的发展和繁荣。手冢治虫等人着手将漫画作品从纸上搬到了电视屏幕,以第一个TV 动画《铁臂阿希木》开创了许多电视动画特

有的技法和表现手法。随着 TV 动画的慢慢发展, 逐步形成了今日日本动画的制作体系和产业结构。目前日本的 TV 版系列动画总数为世界世界第一, 已超过了 2000 部。每年依旧以 150 部以上的速度 在增加着。仅 TV 版动画的制作与销售收入就高达560 多亿目元。

剧场版动画是为了在电影院播放而专门制作的动画。由于"剧版"在日语中就是电影的意思,因此剧场版动画在中国又被称为某某动画电影版。这类作品的制作成本与投资、人力都高于OVA与电视版动画,画面电极尽可能地精致。不论在人物动作的流畅感,还是使用的分色数,甚至每秒的帧数上,都比TV版动画和OVA有明显的提升。通常一部剧场版动画的播放时间为90分钟,但现在90分钟明显已经不能够满足饥渴的动漫迷,因此120分钟、180分钟也成为了发展倾向。除此之外,也会有像新海诚的《言叶之庭》这样只有40





多分钟的剧场动画。如今,只要受欢迎的TV 动画, 通常都会推出相应的剧场版,但其故事、人物通 机都会和原TV版有所差别。有些会推出原创剧情, 有些则将TV 动画重新剪辑再加以制作成为可以 在剧场上播放的片子。因此,能不能出剧场动画, 已经快成为检验一部动画够不够火的标准了。

尽管小、吸动画和剧场吸动画成为对《的重要 传播形式,但通过映像制品(主要是 DVD、录像 带、BD) 未过行传播的动口更是数量惊人。有些 人除了不一定会追 TV 动画、但是会买其动画的光 盘、或者直接到影像店出租。除了一般的映像制 品外、日本动画还通过 OVA 的形式进行传播。所 谓 OVA、原指未曾在电视播映过、或在电影院士 映过,就直接发行录像带的动画作品。一般未요、 OVA 的闽质介于 TV 版和剧场版之间。由于分级 制度没有 TV 放送之严格, 画面成分也可以处理 的更血腥暴力和色情。从一定程度上说让监督有 重大的空间发挥自己的想象力。OVA 多见于名作 或人气作品的篇外篇、话数比较少的高质量短篇、 名作复刻片、同名游戏改编等题材。一些比较实 验性的内容或细接手法也。无是OVA作。中 OVA 的商业目的没有像剧场版那样明显, 因此有 制作经费、设备、人员上时有出问题的情况。因 为制作经费相对较小, 因此制作周期也相对较长 短的有一个月一部,长的则有相隔一年或者数年 的。

另外,随着互联网多媒体技术和计算机讲述的迅猛发展 ONA 作为一种娱乐需求开始在互联网轨函头角。相比起传统的电视动画和 (N/A、、N/M)通常具有成本低廉、收看免费、带有文学性质等特点。在日本,ONA 则更多被私之 WFB 切点早期的网络动画以线条简单、色、简洁的 FALSH动画为主、随了随着 网络硬件设备的提高,以及大量的 web 2.0 视频网站的出现,类似传统动画风格的高质量独立制作作品开始涌现。如今 ONA的流行程度使其越来越受到社会和主流媒体的关注,一些商业动画也开始通过与大型视频网站合作的方式专门制作一些用于网络发布的动画。如

回名漫画、高内动画《企鹅娘》在日本动画公司 Picture Magic 制作后,于2008年4月直接通过流 行视频网站 NICONICO 动画首度发布,随后又推 出以同样渠道发布的第二季度。

对于国内的动漫爱好者来说,直接上日本电视台追看TV 动画或者是到影院观看剧场动画毕竟还是有些难度的。因此,在最开始在80年代的时候,国内曾经引进过一段时间的日本动画。后来,发布禁播令之后,则有民间动漫爱好者组成野生生毒。对日本动画进行翻译压制以供观看。如今,随着版权意识的提高以及中日交往的加深,国为也有不少视频网站会直接与日本的电视台合作取得播放动画的版权进行同步播放



"(Heising)的 OVA 用了整整七年的时候 计终于将 10 话的内容放送完毕



↑ 动画火了之后,接下来便是剧场版的计划。《轻音少女的剧场版可谓是众望所归

Chapter C2

日本TV动画

TV 动画是国内动族, 子、吃 1年、时播取 类剧中最频繁也最高 元。 。、一般改编于漫画、 小说、游戏等、近 五 约力量也有加强中 不同于国内动画。次性做完很多集然后每人播放 集的播放习惯、日本动画通常是一周 集 (也 有少数是每天播出数分钟短放事或每尚 日播出 数篇故事的方式)。边制作边播放

利用这种播放方式可以节约资金。减少制作。 投入。一般日本动画会用上一集播出赚的钱、完 成下一集的制作,这是对资金最节省最灵活的运 司。同时还可以加强片子与观众的互动环节, 促 进动画片自身的改善。每周一集的播放制了上好。 可以让观众有个时间进行讨论这部动画的剧情。 如果观众认可了这部动画的话、还会积极参与进 木、、、部片子提出意见或建议。而企划方也能 9. 主行必要的修改、使片子在接下来的策 划,制作中得到过一步完善。 周 集的播放方 式最重要的意义在于它可以淘汰劣质动画片。严 格说来, 观众不喜欢不能代表这个动画片就不好。 但在日本动画制播这种极其商业化的环境中。观 众反映不住、商业利益不住的动画片定会被拿掉。 这样做、对电视台面音、可以减少低收视动画片。 对自身广告收入的影响;对投资方来排,可以停 担正在制作的动画、寻找其他投资点、避免在不 受欢迎的动顶引上无效投入。比如说、当年的初 版·宇宙战舰大和号·就是因为时不逢机、而最 终遭到 腰斩

TV 动画主要有三个时间较播出、即早上、傍晚的黄金档和深夜档。其中,早上播放的动画多为幼儿间,每黄金党则多为热血自动画或者全年龄向动画。值得一提的是深夜动画。深夜动画,顾名思义就是在深夜时段播放的TV 动画,主要时间段为23点到4点之前,播放的电视台为日本的五大尺字中位之一不久口中可止个工块25。每分播出等此类。一层,具一层个方在,本专用以

后的时间通马会。发25点、26点等,这相等于。上四小时制的翌日01点、10回

深夜动画主要以动画爱好者和一般年轻阶层(初高中生乃至20岁以上的青年)为对象。因为是在深夜播出,深夜动画的尺度一般会比黄金档还要高,内容既有常见的恋爱、萌、动作、SI等,也会出现血脏暴力和略带色情的情况出现。深夜动画相比黄金档史容易出比较有内涵的作品,所谓的青年间动画多是在深夜播出。然而自从1995年起,自从怪物级的深夜档期电视动画《EVA/取得空前绝后的成功后,大量电视台也注〔到深夜动画猛增乃至泛滥,除了原先专供青年向乃至成年向的动画之外,偶尔也会有一些幼儿向动画出现。



*像《小魔女 Doremi》这种偏幼儿向的魔法少女动画,一般放在早上的时候播出。



了《每贼王》作为一部正统的少年动画,一直占据着黄金档 的时间,收视率很也高,



Chapter 83

新番动画

、 新出的影视节目的统称、但 . · , . '1 , 4、 ; 视界所特有, 且由于日 ") ") ") " , " , 的 频率最高。 · 番可以 : 是新番动画的代名词。在必 1 , 开带动画播出的时间在一、四、七、十 这4个月份上面。一周一话。三个月为一季。 今人, 一左右。所以日本动画大多都是季番(5, · 新。1998年-2005年的动漫也有很多。 季) 36-39 话的集数特点、但是已沉寂。

4月新番又称为春季新番,7月新番则是夏季 月的新番。不过,有部分新番并不是按照一,四、 二科 1 4 个月份播出。所以一般会将新番播出最 多的四个月份的前后一个月也纳入当月新番。因 .1.4.季新番也包括3月和5月。夏季新番也包括6 【18月、秋季新番也包括9月和11月,冬季新 而也包括12月和2月。

每年这四季新番都一 生很多新动画出来, 1、 ... 。 好者更是把广番当作一种乐趣。其中。 4 , 新番和 10 月新番是公认的新番时季。每年都 会有很多精品出自这两个月之中。很多动画公司、 电视台也台 石以四个与卫将各家最好的作品 摆上。因此 介, 可,会多于其他两个 月。而七月 、 下、八十二为萝莉月和后宫月(卖 图祭),大概是三月,的新番动四盛产萝莉吧。 并且有不 (二) 公众 (七) 持州、弘元(文有市 1, 一、计、不过一月番多治愈系。

い、又・心、「人・化さ」と、「仏をはな存似 淡季的冬番一样可以出大热之作、因此现在虽然 4 一寸和 10 月依田是新番井喷期。但是也有不少电视

动漫爱好者的我们来说,每个儿白宝 石点上有 动画追就是最好的规律了!



2013年的1月番动画(玉子市场) 为京阿尼的原创作品 很有京阿尼的作品风格



↑四月番《进击的巨人》以超高人气席卷了 2013 年的上半 年 剧中台调还多次被拿来恶搞。



1 不愧是萝莉月的七月。《黄金拼图》这部萌妹子萝莉片。 可差面數一众大叔、



日本动画的盈利途径

虽然动声包含了许多有关制作者的相关与严肃价值在里面。但我们不可否以的是对于制作动图的人来讲。动而带来的经济收入也是非常重要的。

那些有关日本动画的梦想和现实

其实人这个生物的从业是件很微妙的事情。 我们中国就有一句占话, "男怕入错行, 女怕嫁 借部。"。意思就是说、一个男人、对自己将要 从事的事业一定要慎重、如果不慎重、选了一个 售人的信息员, 事么这个男人的一个的房间可 不乐:一个女人, 重要的就是一定要选对男人。 而判断一个女人选没选对男人的标准就是看她选 的这个男人在事业上到底强不强、而她的男人在 事业上强不强, 基本完全取决于她的男人在结婚 之前到底入没入对行。因此,这句俗语的中心就 是"男怕入错行"。你一个男人,一人入错行不 要素。但是你要连累了你的老婆孩子也跟着遭殃 那可就太悲哀了。这么一看,纠结的永远都是男人。 到底是选择收益高的行业来养家糊口还是选择自 己感兴趣的行业来让自己充实快乐。这是千古以 来男人面临的最大抉择。

成功人士是什么样子的呢? 古往今来的成功 人士都能很轻松的把自己的兴趣和自己的事业结 合起来,然后两者水乳交融愈战愈勇,如此一来 成功人士的成功总是显得那么理所当然,而在走 向成功的路上,那些成功人士吃过的苦也都成为 了他们谈论自己成功经验时候的笑谈。你会发现, 越是成功的人,他们就越喜欢说自己在奋斗时候 吃的苦,因为他们想计世人知道:自己的成功并 非天上掉下来的馅饼,自己之所以能成功,基本 都是因为自己已经付出了绝对大的努力。就像唐 僧取经,已然经历了九九八十一难,那就没有理 由不给自己一个金身罗汉的报答。然而,这就是一个美好的故事。在我们所处的现实当中,谁没有经历过苦难呢?纵然不能温饱,纵然心爱之人没有选择跟自己在一起,纵然上个人了一与发现原来自己真的是被大学给上了,纵然我们回首一下过去二十余年的时光,发现动画漫画轻小说里面讲的所谓的"青春"自己完全都没有经历过,纵然了太多的纵然,我们依然发现,历尽艰辛的我们似乎还是没有什么问报。

于是很多人在这个时候选择了放弃,他们纷纷回老家结婚,选择此生平凡,不再战斗;但还有一些人选择了坚持,选择了咬牙,他们知道现状已经是无比的凄惨,他们也知道自己即使还是继续奋斗也不见得就能成功。但是,无论如何,他们还是选择了像那首歌中唱的那样"留下来!"对,他们还是选择了像那首歌中唱的那样"留下来!"对,他们还是"了一个不一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个新新的行业。他们在一次又一次的迷茫中学习,最后,虽然可能他们并没有活到看到自己的奋斗开花结果的那一天,但是,事实表明,他们当初选择的坚持果然是无比正确的。无数后人踏着他们开辟出来的道路走向了成功。

现实一面是残酷的,而另一面又充满了人情味。当年奋斗的那些人,后人依然记得他们的名字,后人依然抱有对他们的敬仰。如今的日本动画会给自己的相关周边产业带来巨额的收入,纵处几是能有一些动画公司倒了个闭,但从大方向未过,日本的动画产业的良性收入循环已经显得



比五六十年前好了太多。这全得得归功于一位动 八分月每十八十四 「分二二

手冢治虫的忧郁

让我们从手家,自由怎么看,也,也让护钱出发, 末,元元目本动画到底是怎么介式上图

玉是从头说起、 1.5 八手 & 台县的动画历程。 「大阪のコイル、行15年、、2、駅业生涯、并在 x is 年二职业生涯当中取得了m 今都不能再有哪 · 漫口家走够个女长支柱。 ** 字块在长光色。 德 大 1.许「利手家 注。III 个内。这所不管。 。 乙在这些年"日,于家自虫 的工业有效品的 最直线。基本成为了所有漫画和1.7人主、 11 ■ 中美注着动画的形势。他本人从は ・ と 年 は ま画有着浓厚的兴趣。在东映动画式、イリウ 以上了点。于冢治虫还亲自来完东。找 n.ff 切 明天工作。结果没找到。好不在勿有工。1.11

聘、人家老板还对他说"你这么厉?" "是"东, 支非几人版与之际。啊、又不住"。"【答表】 7. 人区有点售。信日、但是当时的现代也合作。 九层以村。假到一家本庭雕木子生态或其一色那 个时候。动画的收入基本都来自于剧场上压力。 压动, 动血在制作之前以及制作之中, 气力 者称 4 年至台,直自己做的这个动。11.12.14公 手永心只以漫画家的身份了上一道、他在着一种"人"""农"一个东台《之前的动画人。他们几 1.26 (1 - 13. 1. 4. 110. 18. 1. 14. . L 家土に乗口的第二身份 お合しばらばらばらます。 利尔等等 你要是做教育片,好的、日本政工 "压对不起、严禁能传自二笑"。宋威子"母此、使 多动声人都。 计二二第二元 化未程已"做动 # " 14 (54) 4 17

> 201. 在漫画界已经封了神的手系。几丁。 二百言 怎有着第一名的单行本销量、广耳可止 「 & . ; .]、 本 . . . 自然是不缺钱的。他本人是有



* 手家自虫老爷子一生成就多到数不清,在曼 画领域 他的"常盘庄"激励了一代人优秀漫 画家 在动画领域。他开创了太多的先河 在 为后人开辟了道路的同时, 自己的艺术成就也 非常之高











了纪今这位伟大的日本现 代商业漫画奠基人 馆内 不仅收藏展示了各种珍贵 的历史资料, 连展出形式 也尽量还原了大师原作中 的奇思妙想。

"用漫画的收入来弥补动画的支出"这一个觉悟的。一一这种觉悟非常难能可贵,如果不是这种牺牲精神,日本动画也不可能摸索出一条完整的收益之路。

东映动画成立之后,连续出品了一些优秀的动画。他们的第二部作品把选题定在了手家治虫的漫画《我是孙悟空》上, 东映动画将这部作品 命名为《西游记》,他们也知道于冢治虫一直都有着动画情结,因此东映动画找来了手冢治虫来负责《西游记》的原案和系列构成。通过这次合作,之前完全不了解动画的手冢治虫明白了许多东西,除了制作动画的技法之外,还有东映动画的模式。他对东映动画这种流水线式制作,缺少演出私监督个人风格的扩队风格颇有微词。这也成为了之后他的虫工作室能够成功的基础。有意思的是,这一次的合作非常低调,当时的动画圈还并不知道于冢治虫已经进军动画领域。东映动画对此也是保密的。

这部:西游记。在威尼斯国际儿童电影节上 拿了奖,成为了被世人认可的日本动侧, 东映动 间也因此名声大振。但令手冢治虫有些想不到的 是, 《西游记》虽然取得的成绩很高, 坊间人们 的认知度也很高, 但是它并没有带给东映动画多 少直接收入, 在手冢治虫心中, 一个如此全民性 关注的作品不可能只取得了比之前略高一点点的 经济收入。

我们之所以说手家治虫是开创日本动画盈利 于设具人之气 即几 是个 地交制作动 "真心可,也非常清楚社会的现状。动画梦 "夷" 寻,云 (2) " 支持,而原有的收入途径还真就无法再开发了。

口蛇传》和《西游记》已经异常火燥,就算动 画的上座率再怎么高,收入也无非就是那些数字。 因为影院播放这个市场已经饱和了。手家治虫陷 入了忧郁。

手冢治虫的第一步

忧郁归忧郁, 但路还要一步一步地走。在东映动画积累了一些经验之后, 手家治虫首先想到

的是自己成立动画公司,于是他在东京买了块地,盖了个小楼,手家治虫工作室就比成立。他的第一部作品名叫《街角物语》,是一部文艺气息非常浓郁的作品,他希望通过这部作品的艺术性水奠定手家治虫工作室的地位。破决之后, 街角物语》取得了不小的反响,再加上于《本·就属于大名鼎品级品的,长此坊间对于家作室的第一印象非常好。

在手家治虫想出这个主意之前,TV 动回产作不存在,只不过仅限于欧美地区,在目本,还从来没有过TV 动画。原因还是比较简单的,因为没钱没时间。当时的剧场动口的长度基本也就一个多小时,正好相当于3 4 部TV 动凹的长度。要知道,一部剧场版动而是需要长达一年多的制作周期的,怎么可能会在一个月之内完成呢。不过于家治虫偏偏就要挑成TV 动画,他大胆使门有永动画的模式(在之前的章节中有介绍过),使得

* (30)

TV 动画的 . 期,能够跟得 1 行 向 旧播放。在最初公司还没有得到收高的正候,他是 4 从凌,,而改反要中拿出钱来为自己的员工发工资。对于一个公司的老板而言,这是非常少见的行为。若不是因为对动画的人爱, 化难想象手家 可由会做 一以个人的一个独型。与然了, 这里也不得不佩来他可远见

手來台里百元息到的是与别的商家合作、将 铁質阿重木》周边化。手家心虫型到的立与糖 果公司合作、手法非常简单、就是把阿童木印在 糖果包表的封面上面已。手家治虫首先找到了当 时的日本第一大糖果公司森丞、但是过過到了出 门羹。森永的老板并不认为这个个任会节末多少 经济收益、在他看来、手家台县似乎只是未发现 的而已。殊不知、社区会一次选择的人民却便占 森永从此遍丢掉了糖末公司化大的头色

与了家商里合作自命业是 守打任本的第三人 糖果公司明治,现在的我们都知前,现在已经 及 为了日本第二人糖果公司,并且基本上已经让人 到了垄断的地位。他们就像 当年时克选择边克尔 乔丹一样,他们也问样选择了前途无量的手家治 里、印有阿菲木图条则治公司山糖果迅速进在 有 在感上战胜了森水的糖果,不保知用。 较 封门内,明治就反越森水成为了日本糖果公司中的南土这一商业合作,但成为了动画公司和赞助司令作的典范,同时也开创了动画相关产品尚边化的先河。手家治虫让动画公司在寻找赞助商的道路上 走得越来越顺

如今、动画公司与赞助商的合作已经相当广泛,真可谓是只有你想不到没有你做不到。只要赞助商们愿意出钱,动画公司就会非常慷慨地把日己动画的人物形象的使用权卖给他们。这一方面增强了赞助商的产品的吸引了,为一方面也算



1 用 (EVA) 录做的制造工艺工作 每报图显得相当没有节率



"《EvA》主题的手机。非常的意識羊气上档文。在当时卖到了很熟的生格。



*《EVA》的相美周边食品 从包面到零食再到饮料应有尽有 这么精美的包装 你真舍得撕码?

是动画的一个移动广告。最典型的就要数模型玩具类的周边了。比较有代表性的就是万代公司。它们直接在动画制作之前,就制定了一套非常详细的动画玩具营销策略,旗下公司 SUNRISE 从一开始的《机动战士高达》就是以卖模型为目的制作出来的动画。有趣的是,他们优秀的营销策略使得动画的观众并没有在这个过程中闻道太多的制臭味。SUNRISE 作为一个机战动画大社,也总是在一心一意地制作着故事优秀回面精良的机战动画作品。而一部又一部的机战动画又能为母公司万代提供更多的模型产品,如此一个良性的循环让 SUNRISE 从来没有在赞助费上发过愁。几乎他们的每一部作品都能有一个丰厚的资金支持。

除了模型之外,还有很多领域的产品现在都会选择开始尝试与动画公司合作。比较成功的就是 GAINAX,以《EVA》为主题的产品基本个个都有着一个非常不错的销量,饮料、手机、汽车、甚至是刮胡刀。动画的影响是深远的,即使是现在,EVA》的相关产品依然有着一个非常不错的销量。

如今的商业合作已经多得不能再多,我们也 从一开始每看到一个都有一种新鲜感,变成了现 在看得太多,基本已经是见怪不怪的状态。

手冢治虫的野望

前面的动画历史部分就已经介绍过,在TV动 间的制作过程中,即使是手家治虫这样的大师,也并非完全一帆风顺。期间在反复的尝试与探索的过程中,手家治虫逐渐找到了一种理想的有限动画模式,更加注重世界观,对于镜头更加的考究。日本动画的特色也就由此延生。于是,手家治虫开始有了自己的野心——动画出口。《铁臂阿童木》由于自身的 SF 性质,也同样受到美国小朋友的欢迎,很快美国的电视台就决定买入阿童木的版权。于家治虫对此非常的重视,他亲自去美国,签订合同、删减情节,同时也了解了很多美国电视节目的限制和美国小朋友的喜好。由此看来,手家治虫不仅是日本动画周边化的第一人,同时也是日本动画出口版权的第一人。在他的下一部动画

作品《森林大帝》的企划阶段, 手冢治虫上来就 瞄准了对美出口, 在动画的脚本创作阶段就完全 按照对美出口的标准来进行。现在我们已经知道了, 《铁臂阿童木》和《森林大帝》都已经成为了动川史上的经典之作, 被翻译成很多种语言, 在世界上几乎每一个国家都有播放,包括我们中国。

进入20世纪90年代, 动画数字化的进程加速, DVD 和蓝光 DVD (也就是 BD) 的出现让动画的出口手段变得更加丰富。2013年公映的新海诚的新作《言叶之庭》就由国内的媒体出版商代理,《言叶之庭》也因此成为了第一个在中国正版发行蓝光碟的日本动画。日本的新番动画大部分也都以网略播放的模式在中国大陆正版播出, 不过有一点不要弄混, 中国的视频网站的网络播放版权大多都是向日本电视台购买的, 与动画的制作公司并没有太大的关系。

在 20 世纪的 90 年代, 我国曾经大面积地引进日本动画, 《机动战士高达》《超时空要塞》《三眼神童》《口袋妖怪》《数码宝贝》《EVA》《逮捕令》等诸多优秀的日本动画都在中国的省级电视台上正版播出过。出售播出版权也成为了日本动画的第二大收入形式。

动画的圈钱计划

总结一下上面说过的收益来源,无非就分为两点:第一,出卖动画内容(包括人物、人物的服饰、人物的武器等)的使用权。第二,出卖动画的播放权。此外还有与唱片公司合作推出片头曲、片尾曲、角色歌等单曲,还有与游戏公司委托制作的,所以由动画改编游戏的情况并不多见,因此就没有把这一手段单拿出来细说)等诸多将动画"周边化"的手段。但是从游戏唱片公司取得的收入基本还都会以赞助费的形式得来,因此基本也可以算作是"出卖动画人物"这一手段。如今的日本动画产业也的确可以用"产业链"这个高端大气上档次的词语来形容了,动画不仅仅



是动画、所有领域的商人都会紧盯着每一部人红 大紫的动画,借机能让自己的产品销量。 医冲入。 我们此时再。想 下日本动画团团起步的那段日 子, 不禁会感叹起动画真的是在突飞猛进的发展 了。而本次诉日本动画的盈利途径的时候,一直 看 与饶着手家治虫来进的原因、还有开场说了形 么多有关现实与梦想的话题的原因, 就是想借此

告诉读者们两点 第 , 手家冶虫对目本动漫两 界的贡献都前九五人甚至后无来名; 第 、日本 动画的起步并不言。日本动画人也并非人生流行 到了主人的眷顾, 他们起步的时候也非常用重难, 他们也有过非常还是和痛苦的时期。但是他们在 不断地忍耐和牺牲自己的玩和中 路走了过来 把日本动画带到了如今的高度上, 这一, 有实 发人深省让人深思。



机体模型是机战动画的重要收入来源 同时也是每一代御宅族必收藏的动漫周边。



白蛇传&铁臂阿童亦

白蛇伝を鉄腕フトム

STAFF ■文艺 石单岚●剧本 手塚台虫 柱真佐閣 丰田有恒、乌烏ぴ 【 中東 神経療薬 由修奉 特本良武 等■演出 手塚台虫、坂本雄作、出崎崎、森重行、山本暎一 等■音年 高井と雄■年 五近安 、石黑升 石之森章太郎 藤子不二雄 等■广告代理 万年社■制作 虫 Product n



以家喻户晓的民间传说为盖本, 日本第一部彩色长篇动画

东映动画公司成立于美国迪斯尼乐园竣工的第二年——1956年。在社长大川博的带领下,以美国迪斯尼为奋斗目标,立志为日本的动漫产业创出一片新天地。公司成立之后的第二年,时任制作部长的敷下泰司便远渡美国,考察美国各大动漫公司的摄影棚,并从中学习如何搭建自己的动漫制作室。开始日本动画就是模仿引进美国动画的制作技术,1958年以家喻户晓的民间传说为蓝本,制作并公映了日本第一部彩色长篇动画电影《白蛇传》。这部动画的

问世,在当时 的日本本土造 成了极大的轰 动,还影响了 后来的动画大 师宫崎骏。





阿童木第一版的电视动画, 是日本播第一部电视连续动画

《铁臂阿童木》是日本漫画家手塚治虫创作的一部科幻长 簾漫画作品,于 1952 年至 1968 年于光文社《少年》漫 画杂志连载。该作品讲述了未来 21 世纪的少年机器人阿 黄木的故事,问世之时引起了轰动,这个聪明、勇敢、正 气凛然、不畏艰险的机器人娃娃人见人爱。还改变了人们 对漫画的偏见,改变了家长们以为看漫画对学习有不良影

响的想法。该作品先后多次被改编为动画,其中1963版第一版电视动画是日本第一部电视连续动画,也是中国引进的第一部国外动画。







宇宙战舰大和号

宇宙動植ヤマト

STAFF ■企文 停奉 制片 医断头呼■ (。 4.***±■* 宮内泰■ SF 没定、主団石垣■ 女「あて、野崎で右■キャ 女十 人 大家 」 。 。 ■ ■

非田有恒■角色 vit 引。 "■号"(n = 1)



参考中国古典神 兵名著 西节 记》故事。大和号世名的由中

· 主手式机大和号。一年始的第5.相是跟薛川桂介、丰田 藝術, 台作的形式汽车, 英川桂介和市田有傾为策划中的 片子取了很多名字 写 宇宙电影 COSMO"《Astro d6》等 F 名 名了中心 古典相话名著《西游记》的故事,主角一行 人像麻醉市代表西天尼经别样。为了拯救领临灭亡的地球 主人类 到远远的异星 经历于难万险 最终取得清除核 等可能与一致地球。利於使一是负责绘制战舰的画师。 他设计规则图象考了日本每年的战舰 有工管号 长门号等 后未未作为舍去原本的命名 改名叫 宇宙战舰大和号 。



动画加入大规模以争场面,个 性丰富的角色和主人公膜长

本次剧组的特点是多数人参加过手塚冶虫的 虫制作公司 , 以当时整体的动画制作水平来讲 1974年版《宇宙战舰大 和号》的动画加入了大规模战争场面。还有描写众多个性。 丰富的角色以及主人公的成长轨迹,加上科幻设定等那些 内容,是动画界中崭新的创举。《宇宙战舰大和号》系列 的配乐均采用了大型乐队或全编制交响乐团演奏的形式。 在《宇宙战舰大和号》诞生之前,动画里这种大规模制作 的配乐还是比较罕见。此后采用交响乐团演奏配乐的日本

动画片开始逐年



坎坷樹放, 1975年科特星点套. 引起第一次的"动国热"

《丰富战舰大和号》《播出》的PTGd*5里 受到同一时 可段其他电視台播放的动画片《阿言卑斯』的少女海蒂》 《佛艺术》的问》《人精学团》等影"" 收在低迷 嚴 尼洋《有校》"定的集故知知腰斩。但《宇宙战程大和号》 获得了日本日 幻爱异者的口碑 以及拿下1975年的科幻 协会是出货 TV 联开始申请 收税率节节走高。《宇宙战 舰大和号》至列引起"第一人"动画热"。扩大了动画的 年数七 并且产党 定的社会作品 成为日本动画在影视

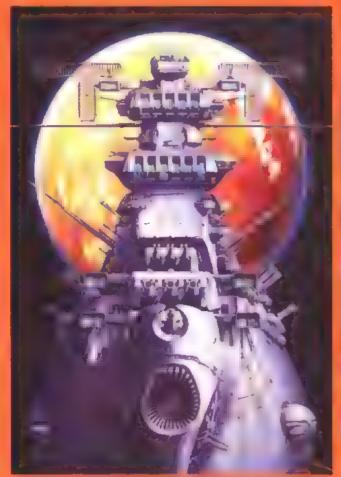
提升对位当中的 草是"三"。



e + 120 ± + 77 0 7

们不畏艰险 き服 重重困难,来到了 伊斯坎达尔星









机动战士高达

棋首は土力ッケム

STAFF ■企画 日本 SUNR SE ■原作 矢立敏、富野喜幸(由您季)■音乐 提边兵夫、私山谷士■人物心定 专尽良和■机械设定 大河原邦明■美术设定 中村光戦■总作商品器 安彦良和■总导家 富野喜幸 由终す ■8.5.7 まずり 大修信行■編剧 星山博之、松崎健 荒木芳久、山本佐、富野喜幸■制作 名古星 TV、巴通色理 日本 SUNR SE



□ 跟巨大机器人不同的代表人 动画、每件半寸 P *** ** ** ** ** ** **

20 世纪的 70 年代,日本社会一般认为动画仍为专门面向 儿童的产物。后来这个刻板的定见由《宇宙战舰大和号》、

《鲁邦三世》等热门作品给逐渐消解了。那时候也有别的流行机器人动画,跟其他动画一样是每集半小时长的单元剧。《机动战士高达》是针对高年龄层所构想出来的作品。跟巨大机器人不同的机器人设定在当时是比较另类,不过故事的结构上是连续下来的剧情,并不是一集单元剧,以少年阿姆罗为主轴展开。而且通篇没有绝对的正邪黑白分

明的思想, 还较为严肃 地探讨了在 未来时代可 能会发生的 现实问题。



●量號大战 光率军刀、敌人的 量定,危集结构和吸引人之处

另外一方面,当时的美国已经上映了乔治·卢卡斯的科幻电影《星球大战》,已经风靡世界,流行于日本。而片中的武器和各种组织的设定,便借用了许多太空歌剧的流行元素,仿效《星球大战》。比如高达使用的光束军刀,还有敌人设定为未来世界的独裁国家,穿着像德国纳粹党的军服。《机动战士高达》还仿效了日本军事科幻动画始祖《宇宙战舰大和号》的剧集结构,每集半



小时的连续剧描写一群人物在同一般 宇宙 战 战 不 正 跟 敌人战 的 然 烈 吸 引 非 科 幻 淡 观 引 非 科 幻 迷 观 众 。

□ 导入那些兵器和社争的先为性元素。副于军事其龄的色彩。

相对于既有的机器人作品,导入那些兵器和战争的先驱性元素,富于军事武器的色彩,吸引一些本来并非科幻迷的青年或成年人观众的追捧。确立跟过去巨大机器人不同的"写实机器人"这个类别。本作还是后来《机动战士高达》成为系列多年的开篇作,构建了一个宏大的高达世界。起初还不太被观众接受,《机动战士高达》也和《宇宙战舰大和号》最早播放差不多,收视率相当的低且有口碑。后来接近尾声的时候,评价爬升,支持者实施了要求重播的

行动,本作得以一种重量的。 并且制的电影,终于一步成为画的。 是一步本动画的。 是一步本动画的。 是一步本动画的。







动魔大辞典 169

银河铁道 999

銀河鉄道 999



《银河铁道 999》以宫泽贤治 名作《银河铁道之夜》为原型

日本著名的作家宫泽贤治有一部传世经典作品叫《银河铁道之夜》,其诗意洋溢又充满想象力的丰富内涵影响了一代又一代人。松本零士的代表作漫画《银河铁道 999》便是以《银河铁道之夜》为原型。1977年至1981年,《银河铁道 999》连载在漫画杂志《少年 KING》上,是杂志的招牌漫画,一共有单行本18卷,拿下1977年第23届小学馆漫画大奖,还在连载的时候就把《银河铁道 999》 跟松本的编成电视动画和剧场版动画。《银河铁道 999》跟松本

零士参与的《宇宙战舰大和号》一样,共同在80年代初卷起了松本零士热潮。



松本零士对《银河铁道之夜》的喜爱,乘坐列车的青春阅读

松本零士本人十分喜欢宫泽贤治的这部作品《银河铁道之夜》,特别爱不释手,反复读过很多遍。就是这部小说陪伴他度过了整个青春年华,他一介少年,捧着《银河铁道之夜》其中的一篇《蓝鸟》阅读,坐上蒸汽火车前往东京,看得热泪盈眶。《银河铁道 999》登场的银河列车跟《银河铁道之夜》的列车类似,包括火车整体和运作系统这些细节再现,并且同样以现实中存在的日本旧式国铁为模板。标题里"999"的意思,是变成大人的"1000"之前未完成的青春。

年的旅途 度之了 段名



砂 松本零士作品的风潮, 动画的 高立意, 不可多得的经典佳作

本来制作公司是打算先把松本零士的一部漫画《宇宙海盗哈洛克》改编成动画,但因为种种原因还没有达成这个目的。这时候跟松本零士相关的《宇宙战舰大和号》迎来火爆的时期,便找出《银河铁道 999》跟《宇宙海贼哈洛克》一起两部作品动画化。《银河铁道 999》以少年在旅途中的冒险探讨了生命、死亡、彷徨、分离、追忆、永恒、成长等深刻的话题,又体现了反乌托邦的元素,整部片子的气氛比较压抑,最后才稍微明亮起来,是科幻的故事,也是属于铁郎的银河铁道青春。穿梭银河之间的列车汽笛响

起,表现了《银河铁 道 999》的气韵,并 且把动画的高立意延 伸到后世,是一部不 可多得又具影响力的 经典佳作。











超时空要塞

STAFF ■金剛 大馬良部電車作 StudioNue ■禁一台 《聖台■系列制度 制作物设计 美性本情意圖和

機设计 京武一带 《森正台■美术监督 多面海文子、胜井和子■音乐 等。建大时■五峰 "森正台■产品血"。4~

运野内成美量制作 每日放送 范之子 Production、Anime Friend



说起河森正治这个名字,都知道他是以一部名作起家且确立动画界地位的监督。于是,他所创作的一部作品如何极富盛名,自然就想到了《超时空要塞》系列。最早《超时空要塞》TV 动画播映于1982年。那时候,河森正冶是负责机械设计的作画人员,他设计了主角驾驶的可变战斗机VF-1 女武神,以及参与企画阶段的构成和演出,使他初试锋芒。他和负责角色设计的美树本晴彦是高中同学,还有业余的学生庵野秀明、前田真宏、贞本义行参与作画。《超时空要塞》跟《宇宙战舰大和号》、《机动战士高达》相比有着最大不同的地方,制作人员都比较年轻,并且都是

较为狂热的 SF 迷以及动画迷,带着一种实验的感觉去充满热情 地创造"想看的作品"。



片中首先注意到的真实精巧的机械设计,是建立在现实军事考证的基础上,也可说是自《机动战士高达》以来又一部推广"真实系机器人"概念的动画。作为科幻动画,上来就是地球人跟外星人的"第一次接触",表示两个文明的初次面对面,打破了以往科幻动画当中地球被动地给外星人大肆侵略的套路,并且很大程度淡化了当时真实系机器人动画热衷的"枯燥的政治剧"和"残酷的战争"。以一条辉、早濑未沙和林明美的二角关系为主轴,穿插战时地球大众的社会生活,然后又描写敌方杰特拉帝的所思所动,可以注意到"文化"这个关键词收束至故事的结尾。



①如果原理等性的原则的原则 由更是构成全体的根本并不

故事里,跟马克罗斯战舰外的宇宙战争对照,战舰内讲述林明美如何从普通的少女成长为全宇宙的偶像歌手,那是典型的"灰姑娘"路线。林明美演唱的歌谣曲不只是剧中插曲,更是构成全片的根本元素,动画中用偶像歌手的歌声解决战争问题是一个划时代的尝试,也成就了现实与动画交错的虚拟偶像前驱,之后《超时空要睾》系列便承接"歌曲"这个不变的主题至今。为林明美配音及演唱的饭岛真理在本作完结后摇身一变创作歌手活跃乐坛。战机变形机器人、偶像歌手、恋爱三角关系,作品的三大特征促进《超时空要塞》成为一部日本动画史上具有里程碑意义的作品。

・主事級等の 偶像歌手 映明電音 きょ 4個で・17



一一种男女在激列 战争的情况 爱情残缩 加了可智性







风之谷

までのでナウンガ

STAFF ■制作 含含书。 懷性學關係數 "君士孝"写由《蛇花■李》 每周的■符刊 与若《■音》 作 野港軍()■作品金融 ,打真一里■原則 金) 27、中村孝 磨野水堆 卓抄先工者 (『金) 年



《风之谷》的动画是根据宫崎骏于1982年起连载在《Animage》杂志上的漫画改编而成。漫画断断续续连载了12年,单行本共7卷,才于1994年收尾。动画剧情取用漫画单行本第1卷至第2卷的内容。1982年是一个关键的年份,除了《风之谷》漫画开始连载,宫崎骏遇到了伯乐德间康快,德间康快是日本最大发行集团德间书店的总裁,他资助宫崎骏和高畑勋创办工作室做动画。1983年,《风之谷》开始筹备,宫崎骏导演,高畑勋当制片人。1984年3月,《风之谷》上映。



「快下来圆产全→产型 55万米

□ 四 中西卡努力等走在人与人 人与大自然的多方关系之中

宫崎骏早年从巴奈德。艾维斯林所著的《希腊神话小事典》读到了荷马史诗《奥德赛》之中一段派阿基亚公主瑙西卡的故事。传说中,瑙西卡终生末婚,她是历史上的第一个女性吟游诗人,她到处旅行,咏唱奥德修斯和他的航海事迹。宫崎骏十分喜欢那个公主角色,借用此名字创造出了一个聪慧灵性、坚韧不拔的少女娜乌西卡。娜乌西卡游走在人与人、人与大自然这些多方关系里,近似完美的亲和形象越来越鲜明,令人难以忘怀,从而成为日本本土最受欢迎的动画女主角多年名列前茅。





● 本価相等力、で人与官等 〒度 和广度兼具方と者、人文美子

哪乌西卡在一次意外中掉入腐海底部,还发现了秘密,其实 腐海净化受污染的大地会产生剧毒瘴气,而净化后的腐海底 部有干净的空气和水源,王虫是守护腐海的生物。大胆揭示 人类本质正是地球的"害虫",人类的邪恶和自私造成了自 身和其他生物严重的困境。特色突出的《风之谷》用精致的 画面、优美悦耳的音乐向广大观众展现了宫崎骏的丰富想象 力,对人与自然深度和广度兼具的思考,还有高度的人文关

怀。《风之谷》一片获得了成功,奠基宫崎骏在动画界的地位,同时,宫崎骏也被奉为环保主义者的教父。1985年,宫崎骏和高畑勋在德间书店注资帮助下,终于建起"吉卜为工作室",开启一个辉煌的时代。











七龙珠

· - +_

STAFF ■原作 鸟山明■连载杂志 《周刊少年 JUMP》、《TV LAND》、《TV Magazine》等多本■企划、七条敬三、森下孝 ■音乐 菊也俊翰■系列构成 小山高生■编集 福光伸一■制作负责人 库本松声■制作 富士电视台、东映动画。



◆自己性少年等,有序根查等 木出机社,80亿的单年每亿

鸟山明 1984年起在《周刊少年 JUMP》开始连载《七龙珠》至 1995年,一共519 话外加 1 话番外篇,发行42 卷单行本,日本国内销量达到 1 亿 5 千万本,全球超过 2 亿 3 千万本。2002 年到 2004 年再度发行 34 卷完全版。90 年代的我国没有像现在那样资源丰富的网络和四通八达的物流,小孩子们经常在地摊上看到薄薄的一本分开卖的漫画,一卷单行本拆开成四本,一般是海南摄影美术出版社(海美)出版。如果问一些80 后喜欢动漫的人,他们多半会记得这么一套书,有不少漫画名作以这种形式在我国动漫迷中推广,大家也比较习惯,每美版的翻译,最后有中国少年儿童出版

社的正版。《七龙珠》是80后动漫 迷青少年回忆的一部分。



《七龙珠》的故事前后期风格 要化,作品大体分为六个部分

连载 11 年,《七龙珠》的故事前后期风格变化很明显,可以看到圆润可爱的小悟空怎样变成动不动爆衣的肌肉男卡卡罗特,西游记式轻松搞笑的冒险路线楚到场景无限扩大化,外星人和地球人的激烈乱斗……作品大体分六部分:少年期、短笛大魔王篇、赛亚人篇、弗利萨篇、人造人和沙鲁篇、魔人布欧篇。然后 1986 年至 1989 年开始播放第一部动画版,1989 年至 1996 年播放第二部《龙珠 Z》,1996 年至 1997 年播放非漫画原著改编的第三部《龙珠 GT》,间中有 19 部剧场版。2004 年至 2011 年把早期的《龙珠 Z》重新编辑成《龙珠改》,浓缩篇幅,画面用高解析的规格,

配音和配乐重新 制作,使得这部 有历史的作品焕 发新的生命力。



(1) 《七九珠》引领热血动。(2) 的创作风朝,热血动。(4) 的限基相通

少年系热血动漫一般喜欢安排主角一次次打败恶势力,并且一次次化敌为友,感化他人……敌人层出不穷,主角一次比一次遇强更强打败敌人……悟空从变身大猩猩,学会冲击波,到变身超级赛亚人,强敌也从地球上的一般坏人到打到那美克星,再出现宇宙级别的魔人,强得无限膨胀。《七龙珠》引领了一阵热血动漫的创作风潮,不断升级不断打怪不断收人这种模式可以从现下《火影忍者》《海贼王》等作品看到跟《七龙珠》一脉相通的热血动漫根基。









圣斗士星矢

聖問士星矢

STAFF ■制作人 籏野文文、横山和夫 森下孝三■原作 车田正美■系列构成 小山高生 香良幸■音乐 横山著 ル■人物设计, 荒木伸吾、姬野美智■美术设计, 建田忠雄、河森正治■美术 建田忠雄、鹿野良行、大河内捻■ TV朝日制作人; 加藤守启、J 田方寿■旁白、田中秀幸■制作: TV朝日、东映动画



制 战争与智慧的女神雅典娜,身 边聚集不同的少年为她卖命

一个灵感的带动,希腊神话走进了车田正美设定的宏大世界观。天上群星璀璨,争奇斗艳,化为一件件圣衣分成黄金、青铜、白银等,穿上了就是帅气的战士。神与人的战斗从上古时代持续下来,战争与智慧的女神雅典娜,身边从来都聚集着不同的少年,奋不颓身地为她战斗,他们都是荣耀的"女神的圣斗士"。星矢、紫龙、冰河、瞬、一辉这五个少年战士一不怕死二不怕苦,遵从雅典娜的领导,排除于辛万难,打败强敌们,战翻玩弄阴谋的教皇、击溃

水漫大地的海神 波塞冬、和死亡 黑暗的冥王哈迪 斯抗争,为了全 世界的人类,圣 斗士们努力地争 取胜利。



漫画的连载和 TV 动画版集数, 中国沈阳电视台引进译制

《圣斗士星矢》最早于1985年12月起《周刊少年JUMP》上开始连载漫画,1986年9月第1卷单行本发行,同年10月播映TV动画版,一共114话。《圣斗士》就此开始风靡全日本,并且横扫中国。随后,海南出版社出版了全套45卷的正版引进漫画,译作《女神的圣斗士》。至于中国少年儿童出版社重新出版28卷的重制版本那已经是很久之后的事情了。1989年,《圣斗士星矢》TV版动画登陆中国,由沈阳电视台译制。大陆和香港地区播放TV版的时候,日本那边已经从1987年到1989年上映了4部剧场

版,但因为跟原作精神相悖,市场反应一般。1990年,"冥王篇"的故事结束,也意味着《圣斗士星矢》的五年漫画连载画上句号。



少年为主体的战斗, 创意新颖, 主角光环, BL 同人大派

本作火爆的契机,正是圣斗士世界观所表现的战斗装备、特殊能力等要素,并且有一些设定概念如小宇宙、星名点也具有新颖的创意,加上以少年为主体的战斗。顺便一提,《圣斗士》又把热血动漫的"主角光环"用到了极致。90年代后半期,受到本作成功影响的作品代表有《魔神英雄传》《天空战记》。圣斗士这些被称为"美型"的角色登场,本来作品的目标是小学生以下的儿童群,实际播放吸引的大部分粉丝却是10多岁到20多岁的女性,这些女饭的热烈支持推动了商业的成功,最终目标锁定青少年女性,

还意想不到地催生了 大量的 BL YAOI 同人 志,《圣斗士》担纲 了 90 年代同人漫画 和 BL 类别的基础。











新世纪福音战士

STAFF ■企画、原作 GAINAX ■企画 Project Eva ■导演 處野秀明■大物设计 贞本义行■1、端 / + 」 下和 / 底野秀明■副导演 摩砂雪■美术监督: 加藤浩■色・ラミ 高星頃美■県景 』 野田羊 ■ 電銀 三水左+■音 ― 哲田中英行■音乐 | 骸果诗郎■动画制作 | 龙之子、GAINAX ■和片人・小林教子、杉山丰、■和作 | TV ~ 中 | NAS



● 序野馬明的新天地、非共享机器人动画、日本动画等量器

宫崎骏是一代动画大师,庵野秀明过去在大师的作品《风之谷》里担任原画,虽然只是很短暂的一段时间,也算师出名门,画完巨神兵后闯自己天地,以《新世纪福音战士》名扬四方。EVA 最开始被当作"机器人动画"来制作,注重战斗和人物对话随着情节推移,渐渐深入人物的内心,带出了精神分析式的叙述,而于结局部分给观众带来冲击。初号机、零号机这些看似机器人的设定,但它们会像人类一样喷血,会发狂,还考验驾驶员的精神契合度,表示 EVA 和使徒一样都是特殊的生物,就已经不是传统意义上的机器人动画。除了突破性的机械设计,EVA 运用意识

流、宗教、哲学的意象,以及动画罕见的拍摄手法,造就日本动画的 场革命性创举。



T 日本社会的自我保护心理机制和危机意识, EVA 影响力

生活在日本社会,人们都有很强的自我保护心理机制和危机意识,大街上匆匆的脚步和拥挤却井然有序的交通,使得日子看起来千篇一律。繁文缛节的礼貌,是人与人之间最省事的交际保护罩,恭顺的表面之下还是有孤独、淡漠、不被理解的心灵焦灼。EVA的影响力不光视觉和世界观上,还从人际关系和内心世界的平衡问题入手,重新定义英雄生角和其他角色,种种现代人会遇到的心理问题引起观众的共鸣。作品表现的象征主义、心理学、哲学等元素,庵野都附上了强烈的个人演绎特征。



→ 公认无以伦比的跨时代作品, 动漫迷的重要经典,社会现象

EVA 是公认无以伦比的跨时代作品,动漫迷的重要经典。 26 集的 TV 版动画在 1995 年 10 月播放,1996 年 TV 版完结,1997 年至 1998 年的三部剧场版,2007 年起陆续出四部新剧场版,十几年的热度经久不衰。EVA 引领了宅文化的潮流,站在动画界屹立不倒,高瞻远瞩。遍及各阶层的观众已经讨论和解读无数遍,还在津津乐道。虽然现在形成了被人戏称"吸金补完计划",但也不否认 EVA 的

诞生把日本动画制作 推到了一个前未所有 的高境界,引发广泛 深远的影响,商业和 内涵的两者结合,让 EVA 聚集了巨大的能 量,激荡开来成为一 种社会现象。









少艾革命

STAFF ■全甲、煙下 BelP Pis■百家 段家 「東邦彦■原案 参照 全麻「棚棚を 1。 娘 する■ 物 マーム 真中■最高額係 金米梅吾 高特亨■撒子 2計 から構変■色を设け 「春年年■辛生ニョ ペイ則■イマ 、 こ 経験引量編集 西山茂剛音』 同野 田中英江■音士 ・ディ吾■カルチャ 、COTAFF■ギキ でいる こう きょ



● 特殊自然、多点主人、包含度 方差 () 均上字的同時性已

片中的学生会经常重复引述出典自赫尔曼·黑塞小说《德 米安》里的一句话:鸟要挣脱出壳,蛋就是世界。人要诞 于世上,就得權毀这个世界。鸟飞向神。神的名字叫阿布 拉克萨斯。"这句话同时也是整个《少女革命》系列的精 神内核,"内核"在承负 意义 的角色和映射 意义 的故事之间 产生反应裂变浓浓的 象征主义 繁复无 处不在的隐喻可以提供多种解读的可能,加上当时与众不 同的先锋或大胆的表现手法,使得《少女革命》成为一种

世界观充满形而上学的独特作品。



3 Jal 以週 ち頻繁なが8 キャクイメートを又を認明

● 少女少男的思有問主語、凡事 打多和等國子制力等因占

这个动画的主题是少女少男的思春期。几原邦彦虽然想弄成少女漫画的感觉,可绝不仅仅是少女漫画,包含很多感性、虚幻的地方,于是找上了少女漫画家斋藤干稳合作。本来几原给作品的名字叫《少女革命 KISS》,设定主人公可以通过跟谁的接吻变身,就要让欧蒂娜和安茜百合。斋藤以正统少女漫画家的身份自豪,她认为少女读者不会期望看到同性爱情节,强烈予以否定。斋藤跟几原在制作期间不时有沟通障碍,甚至使得几原焦头烂额到急性肠胃炎

发病住院。 斋 亲 完毕后, 化 人 , 在 一 , 化 人 , 的 后 。 帝 晚 境 肯 正 令 》 的 后 。 你 份。



□ "神的名字叫阿布拉克蒂" 冲破域學到外面的世界

《少女革命》已经安排和组合多种角色互动元素,榎户洋司编剧和几原邦彦导演的亲密合作,为一个世界观的契合挑战,宝塚风的男装丽人、中世纪风的贵族决斗、神展开、BL、百合、乱伦等,灵性和想象力结合梦幻创造出似懂非懂、举明半暗、恍然若有所悟的浪漫之美,《少女革命》当之无愧是动画的革命之作。1999年的剧场版《思春朝默示录》宣传语是"神的名字叫阿布拉克萨斯",如果说TV把整个《少女革命》包裹进抽象的蛋壳,到结局稍微敲开一角,出现一道裂缝。那么,剧场版完完全全冲破了蛋壳。

进发出一个绚丽 无比的世界 最后激动人心的变 车,冲破城堡到 外面的世界那几 幕把少革系列主 旨升华淋漓至极。









魔卡少女樱

カードキャプターさくら

STAFF ■原作 CLAMP ■导演 浅香守生 ■系列构成 大,七乘 ■人物设计 高桥久美子 ■ 鱼鼻卡牌设计 Mokonaapapa ■美本监督 针生群文 ■機能 白語 白井久男 ■音斯 正智 」性文 ■ 音 ・ 作 中毒毒素 ■ 収果 一种静 男 ■ 构成 通知法序 ■ 动 画 制作 MAD HOUSE



● 負售排除強的 常卡少女 想》,在童年记忆中的可爱

从童年到现在,还是能经常见到那个如樱花一样粉色,清爽的短发,忽闪忽闪的大眼睛,抱着橙黄色的小宠物,露出甜美可爱笑容的小女孩。她会出现在街头小摊卖的贴纸,给学生包课本的书皮,还有文具上的图案……从周边唤起的记忆沿到今天,对应了一部童真情趣洋溢的动漫《魔卡少女樱》。《魔卡少女》的中文多版本有不同翻译,有《库洛魔法使》《百变小楼》《百变小楼魔法卡》等,常把作品名缩写为"CCC"。漫画版于1996年开始连载在《好朋友》上,2000年连载完毕。单行本全12卷50话。2001年

获得第32届 "星云奖" 单行本现在累 计发行突破了 1200万套。



NHK 新 画 史的 一部 间 民经 均 名作,希望观众感到幸福活力

动画版于 1998 年 4 月~ 2000 年 3 月开始播放,全 70 集分成"库洛牌篇"46 集,"小樱牌"篇 24 集,是国民电视台 NHK 动画史的一部经典名作,《魔卡少女》信者把它当作 NHK 动画的最高杰作。跟《新世纪福音战士》、

《口袋妖怪》并列为 90 年代后半期的代表动画。这部动画 经由 NHK-BS 播映后,给 NHK-BS 台带来了不少收益。之 后,在电视上重播数次整部。《百变小樱》的故事主题和 情节是以女生为目标而创作。这是充满童话幻想的世界。

CLAMP接受采坊说,希望收看《魔卡少女》的观众会感到幸福和活力。



御官等文化的管购、吸引不同 族群人士,卖萌"元凶"动画

在日本,受御宅族文化影响,吸引了不少不同年龄层的读者。包括青年和中年,催生形形色色的同人。本作也被视为是现在动画萌系潮流的引领作,2002年第一届日本萌战的初代萌王正是小樱。吸引的族群视角中已经"五毒齐全",有萝莉、正太、同性爱、妹控、师生恋,等等,现在还有为数不少"大友"(喜欢低幼向动画的大龄观众)将本作打趣称为"元凶"动画。作品里的内容在不同受众看来有不同的解读 因此有着争议,比如说知世对小樱的喜欢,桃矢和雪兔的互相喜欢之类。还

产生了百合中的 知世系角色 桃矢和 雪兔也有许多 BL 同人作。





灌篮高手

.

作品關稅

木晴子,慢水花道原本毫无篮球基础。

没有多是现在没了是子的温度。这人是出一个巨球队。然后,原子是欢的却是别人。 是一个在实现的明显球员流川模。但木在练习和比第当中发展了打造球的乐温;他的音声才能也由此在种类等。 海北直球从有安西光义被练。 建从的时间从长是水木闸外,木墨公里最当副队长。 是不知他的死对头连川模量着加入。 古卫宫是民田田镇,各



内的争斗。 夏6、首门 计量了共同 各战三中。 录号比量的

《產盛高手》的英文原题目 "SLAM DUNK" 意思是"大力扣篮",还有另外几个译名,台湾版叫《篮球飞人》,流入中国大陆的早期也叫《篮球飞人》,中国香港地区的译名叫《男儿当入梅》。并上雄彦在 1990 年到 1996 年连载于《周刊少年 JUMP》杂志上,当时跟《七龙珠》共同

成为《周刊少年JUMP》发行量跃居同类漫画杂志之首的原动力。它跟高桥阳一的《足球小将》、安达充的《棒球英豪》一起并列为日本运动漫画的顶峰。1993年还在连载的时候,东映把它改编成 TV 动画版,一共101集和 SP 版 2集,旁白是同时给木暮公延配音的田中秦幸。



《灌篮高手》是一部纯粹又精彩的体育动画、漫画,它没有夸张的必杀技,没有骗戏的爱情纠葛狗血剧情。 贯穿整部作品的,都只是训练、比赛、合作、汗水、奋斗、梦想…… 深受青少年观众的喜爱。电视动画版在日本播放后,台湾的中华电视公司(华视)取得播映权并进行了首播 随后

中国电视公司通过朝日电视公司通过朝日电视的姐妹台关系取到播映权。中国大陆许多家庭的电视里响起"好想大声叫喜欢你"的片头曲旋律,早有许多中小学生放学回家坐在电视机面前,看到樱木花道腾空飞起灌篮,热血沸腾起来,就此沉入了动画中青春活力之梦里。

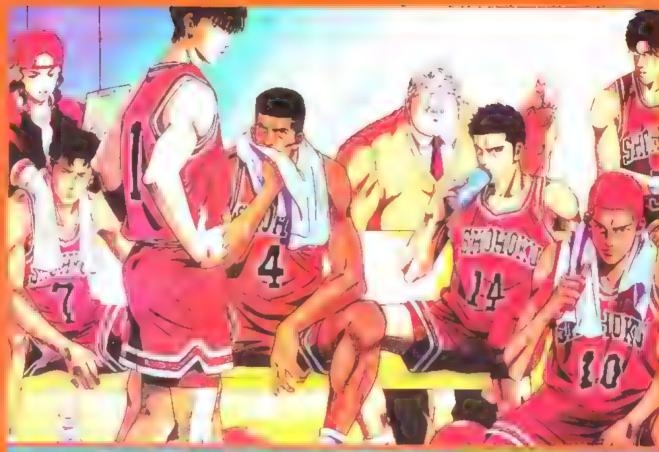


"哈哈哈,我真是个天才。"樱木花道看起来狂妄自大却又很可爱的笑容;"大笨蛋……"沉默寡言的流川枫散发冰冷的气场,路过樱木身旁吐槽一句;"教练,我想打篮球。"三并寿流着鼻血,泪流满面跪倒在安西教练面前;"唔吼吼……"被众人当成大猩猩的赤木 Q 版样子令人忍俊不禁。厚嘴唇卷发,看上去很潮的彩子举起纸扇啪啪抽打暗

恋她的宫城;去各地方比赛都能看到三个女孩子组成的啦啦队大叫"流川枫,我爱你!"……大家喜爱那些人物,深为剧情吸引的同时,也掀起了打篮球的热朝,让人热血,相信梦想,感动坚持,度过青春……再问一句,"你,喜欢篮球吗?"



186 动源大辞典





干与干寻

工一千 , "祖

STAFF ■制作单指挥 學可康华■原作、剧本、导演、分镜、人物设计 宫崎牧■制作人 铃木野夫■新作工作室 吉卜力工作室■音: 指挥、钢琴演奏 久石让■作画监督 安藤雅司 高坂希太郎、贺川雲■年書监督 武康洋二■ 导演助手 高桥敦史、宫地昌幸



(千与千厚) 动画的制作契 术,,酒店工作的女人沟通技能

这部动画的制作契机,来自吉卜力制作人铃木敏夫的一个朋友的想法。那位朋友平常喜欢去酒店消遭,他认为在酒店工作的女人,就算是本性害羞也会为了工作不断提升接待男性客人的沟通能力,而前往酒店的男性客人也会跟女服务员的互动之下改变沟通方式。这给了宫崎骏灵感,正像《千与干寻》反映出来的那样,一个女孩子原本娇生惯养,过春衣食无忧的生活,去到完全陌生又奇异的世界里,为了生存跟不同的人来往互动,提高待人处事的能力。



→ 村具日本风味的奇幻动菌, 冒险故事, 英雄民的医险或长

《干与干寻》是一部极具日本风味的奇幻动画,体现在五彩缤纷的"神隐之地"小镇,还有"油屋"中登场的形态各异的神灵,具有浓郁的日本传统宗教文化色彩。还有汤婆婆拿掉干寻的名字是日本古代的"盲灵"信仰。突然出现的小镇,能乐响起,灯火摇曳,迷幻之间古老的气息剥掉身上带来的现代都市硬壳。宫崎骏精心描绘的冒险故事是一个英雄式的历险成长,干寻跟父母的分离,然后经历苦难的启蒙,接着回归。从那个父母不慎陷入欲望漩涡的小镇,以一颗纯真的童心和成长的觉悟回归到原本的世界,

而那个干寻已 经是成效", 故事的模式了 故事的模式了 故样遭险的标准 道路。



日本本土和海外上時, 狂奖多次, 刺激日本电影事业的发展

2001 年,《干与干寻》日本上映后,又在香港、台湾等地区上映,第二年于美国上映。且在世界范围多次获奖,创下日本国内外空前的 304 亿日元票房,超越 1997 年曾经在日本上映的电影《泰坦尼克号》,《干与干寻》是日本史上票房最高的电影。这份卓越无比的成绩,刺激了日本电影事业的发展,注入新气象,足足增长了 70%,泡沫经济以来的长期不景气终于出现曙光。制作者希望通过这部作品的社会推广,使无论是大人还是小孩看完能脸上绽开笑颜,找回属于他们的那份童真,让他们变得快乐。











AIR& CLANNAD & KANON

エプースサラナドスキリン

STAFF ■原作 Key / Visual Artis ■导演 石原立也■系列构成 表皮文序■人物原案 穩上至屬角色设计、空作用监督 第各明團■美术监督、美术设定 鹤之口穩工圖色彩设计 竹田明代■摄影监督 中上龙太■音响监督 鹤冈阳太■音乐 折点伸着、戸越马笼、麻枝准圖动画制作 京都动画



奇迹 — 冬之(KANON) 催泪三部曲的起点

在 2002 年的时候,《KANON》第一次被东映制作成了 13 集的 TV 动画,但这次动画改编备受争议,特别在人设上饱受众多 K 社玩家的诟病。到了 2006 年,京都动画对《AIR》改编成功后,再次把这部动画改编成了 26 话的 TV 动画。这次的动画改编比前作优秀了不少,得到了广大的好评,完美地体现了 K 社作品 "剧情充满幻想与温情"的特点,为之后的 K 社作品动画化打下很好的基础。而这种已经有了前作动画依然再次从头制作动画的做法,也为其他动画作品提供了新的可能性。在《KANON》之后,《钢

之炼金术师》、《猎 人 × 猎人》、《夜 楼四重奏》等动画 也陆续重新制作了 剧情。



₩ Z强——夏之《AIR》, 那首令人难忘的《岛之诗》

2005年,《AIR》的改编动画登上了该年度系列电视动圆销售榜的第二位。这部动画无论是人物还是背景描绘都十分精良,并且借由复杂的人物关系呈现出了动情的剧情,体现了京都动画的制作实力。2006年11月22日,《AIR》蓝光 DVD 作为日本发售的第一部蓝光动画,带领着日本动画正式走入了蓝光化的道路。此外,美妙的音乐也是构成《AIR》的重要部分,当观众沉浸剧情时,音乐发挥了最佳的效用。这部作品的音乐多次被同人音乐家和歌手重新制作或翻唱,其中《岛之诗》《复影》和《Farewellsong》

最热门,多次在同人活动的展会上发售。其中《鸟之诗》因为是剧中男主国绮往人的角色歌,也被部分人称为ACG界的"国歌"。



等等——春之《LLANNA》。 关于爱《梦想、青春科文》的故事

《CLANNAD》是继《AIR》之后让玩家翘首以盼了四年的 KEY 社新作,游戏原作剧本庞大,玩家又一次为之感动不已,这是一个关于爱、关于梦想、青春和成长的故事。正如这个爱尔兰同名乐队的名字一样,一个小镇的每个人因朝绊而聚集到一起,终于成为一个大家族

《CLANNAD》游戏在 2004 年日本全国美少女游戏销售量排行榜中取得了第一名的好成绩,玩家当中女性的比例难得地占到了 10%。这样一部作品改编成动画可谓是众望所归。从文字游戏到动画,京都动画制作将精致

的画面、动听的 音乐与细腻的情感融合到了一起 为观众们呈现出 一个温柔感人的 春之物语。











凉宫春日的忧郁



不列小说第一卷《凉宫春日的 忧郁》,动画播出的话题件

本作根据谷川流的轻小说原作《凉宫春日》系列改编,动画作品以系列小说第一卷《凉宫春日的忧郁》为标题。动画首先播出的是《朝比奈实玖瑠的冒险 Episode 00》,是剧中角色拍摄的电影,对未接触原作的观众而言可能只有看不懂的份儿了,时间轴的不规则使人更加无法理解,但正如此一来,倒是给本作动画刚刚播出成功制造了话题性。看下去才注意到《凉宫春日的忧郁》虽然把背景放在校园却是不折不扣的科幻冒险故事,写作风格用了当时的流行语,深受日本青少年喜爱。



创建 SOS 团、聚集宇宙人、 未来人、超能力、异世界

觉得人生很无聊又精力过剩的凉宫春日受到阿虚启发创建 SOS 团,还实现了她开头说的那句宣言,宇宙人、未来人、 超能力、异世界的四大势力代表纷纷聚拢到凉宫春日的身 边。"信息统合思念体"长门有希,来自未来的调查员朝 比奈实玖琉,超能力者古泉一树这些人,各显神通又具有 丰富个性的角色,是动画的一大吸引力。凉宫希望的三种



伊东杂音插图到动画的还原, 圣地巡礼,论文集,Web2.0

动画里忠实呈现原作插画伊东杂音的角色样子,京都动画高水平且稳定的作画让不管是原作爱好者还是新进观众感到和谐悦目。制作组还到西宫市跟大阪市取景并放入动画里,继续《幸运星》之后,爱好者们又开始了"圣地巡礼"的风潮,片尾曲《晴天好心情》引领世界各地学习 SOS 团舞的流行。小说获得了第8届 Sneaker 大奖,原作的 SF元素运用结合故事内容吸引了许多观众深入研究本作,甚至还推出论文集《超解读凉宫春日》。动画在视频网站的

YouTube 分享成为动 国 Web2 0 模式的先驱 之一。







Code Geass 叛逆的鲁鲁修

STAFF ■故事原案 大的内 檸 谷口吾朗■民資 杏口吾朗■副民商 村田和也■企画 内田健二、竹川善慈■キャ を构成 大 ** 楼■節手を作成 吉野 立■角色 (大) 東京 CLAMP ■角色 (大) まれたた■和梅女子 梅っき

春、3. 】■主要动画: 木叶皮套 干朝田科子、中田菜品、中香版 ■音乐 中 蚕头倒角点 S. Nei SE



● C AME 的人 选 标准的声机 阵容、显然是动き制作人员

本片第一季播出来的时候,大家注意到了 CLAMP 响亮名 实的人设:极具特色的修长头身,美形又不失简约的风格;还有豪华声优阵容,当红男声优辣子鸡福山润和樱井孝宏的搭配,年轻女声优中坚得力军小清水亚美和名塚佳织,加上中流砥柱的大原沙耶香和折笠富美子、杉山纪彰,老牌前辈并上喜久子、中田让治。若本规夫,等等,那帮人一齐演活角色献声;基础的动画制作人员比如千羽由利子、中田荣治、木村贵宏倾注全力作画奉献精良的画面,和日升一贯擅长的紧凑剧情,大杂烩一样的设定。



·黑色量子會 鲁修和白色骑士,朱雀共同 及隐数个世界

○ 市场软态行产表、杭罗和 3 争、 // 1. 方人士、 操作 3

本片有着市场流行的元素:科幻战争和政治话题、勾心斗角和尔虞我诈、校园和战争的双重世界观,以及各有萌点燃点黑点雷点的不同角色,全方位发球击打,满足各方人士,博得了高人气。有不同立场的人物,敌友关系的变化以及激烈的战斗,人物的每个行动紧扣着剧情冲突,都没有冷场。一个叛逆中二搅得天翻地覆的世界,只是为了妹妹的好。一路着下去,顺着日升的思路还是比较爽快的,好看并不意味着逻辑要有多么严密,剧情要有多么合理......好看是要让观众愉悦,是商业作品的根本出发点。



Code Geass 的研究经历、 影响到导外,有计算性类较

《Code Geass》第一季 2006 年播出,第二季的《R2》在 2008 年播映。两季的作品获奖无数,有第 6 届东京动画大奖电视部门优秀作品奖,12、13 届动画神户奖电视部门作品奖,并获选为 2007 年第 11 届和 2008 年第 12 届日本文部省文化厅媒体艺术祭动画部门推荐的作品。还影响发展到海外,2010 年获得第 11 届法国巴黎动漫展最优秀原创动画奖。人物有一段时间排名月刊 Newtype 最受欢迎的动画人气榜第一,且蝉连好几次,男女角色人气榜前五强。话题和金钱盆满钵满。









秒速五厘米

* 速 5 センチメートル

STAFF ■ 1 = 1 場所 原作 分儀 画出、其下 1章 多人監督 色光 点点 機利 準備、3DCG Work、音》 add 新海域■作用品質 南色设计 西村岡州■美木 丹语原 n岛原子■音乐 大]■商青寅出 三矢雄二



新海诚的标签,第四作,日式 影视元素,哀愁的气氛,配乐

新海城,现在看到这名字第一反应会浮现怎样的标签在脑海里面呢?治愈、清新、纯爱、青春、感伤、纤细……新海城从 2002 年公开独立制作动画短片《星之声》以来,一直受到关注,《秒速五厘米》是新海诚的第四作。他的作品风格通常给人的观感是细腻优美,新海诚把常见日式影视元素运用到二次元,取自实景赋予诗意,看惯的真实日常贴到他的画面里,焕发出耳目一新的别样光彩。《秒速五厘米》同样大量使用了实景,城市、球场、飞机航迹云、教室、信号灯、后视镜……烘托哀愁的气氛。配乐延续



伊日语中独特的词"物哀",充 斥独白的全片,时间和距离

日语中有一个独特的词,叫"物哀",用比较接近的中文来说就是"籍物思情"。不难发现《秒速五厘米》始终笼罩着淡淡的哀伤情绪,用画面中的景物创造出一个模糊现实的唯美,透入幻想的哀伤,水乳交融般混合成一种纯粹的世界。充尽独自的全片让人物的情感于观众面前放大,使得观众能跟着主角心境起伏,体会到人物置身距离的遥远,对时间的无力感。新海城把时间和距离里的两者关系用独白道来,像散文一样,结合画面呈现"物哀"的文学性。如樱花飘落般纯美又易逝的爱情,淹没在时间和距离里,

显示物哀 乃美好总 与缺憾相 伴。

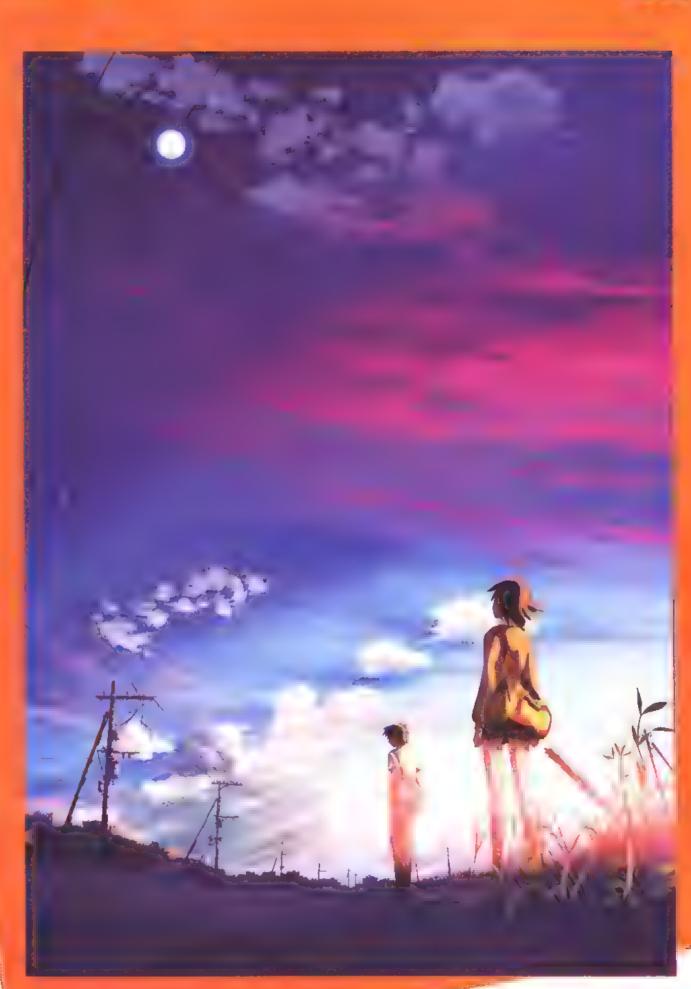


新海诚写同名小说,最集中风格和技巧的《秒速五厘米》

唯美又哀伤的《秒速五厘米》打动了广大观众,同时也给新海城赢得莫大声誉。新海城还撰写同名小说连载于综合文艺杂志《达芬奇》,影片外的文学又吸引读者,体会搬开画面的文字获得另一种体验。该小说的前篇及后篇故事算在一起共分为6话,日本于2007年11月16日出版单行本。《秒速五厘米》算是新海城目前为止最集中风格和技巧的一部。也许这部作品的大成功曾经一时冲昏了新海城的脑袋,他推出《追逐繁星的孩子》换了平时走的路线,并不受多数粉丝买账,痛定思痛,携《言叶之庭》回归,果然他还是像前面

所说的"标签" 为好不为别的, 那才是新海域的 立足之地。





化物语

11.1 6

STAFF ■倫作 选择推新《作物语》 讲读社 BOX》■企製 夏日公一朗 入工符號■角色原家 VOFAN ■导定 新房距之■系列导演 尾石达也■系列构成 车島服子、新房路之■人物设计、总作画高音 渡达明夫■视觉效果导演 进内直之■美术高替 饮品寿台■色彩设计 龙泽泉■音乐、神明時■动用制作 SHAFT ■制作 Angex 共工社



(物语》系列轻小说的第一弹, 幻灯流和脑线体凌话合作

《化物语》是西尾维新所著的《物语》系列轻小说第一弹,由讲谈社 BOX 刊行,插画作者是 VOFAN。2009 年时 SHAFT 拿去改编成动画版,导演是"幻灯流"的新房昭之。西尾维新的原著是通篇轻快的脑残体语句,体现他的创作理念"用对话塑造人物",如流水泛滥的"废话"文字要换成影像平台是不是就要大量流失了呢?新房昭之那种幻灯片一样的特殊风格,习惯在画面里用零散的字块捏他、和简单化的色块或者实景加工去配合西尾的文字演出。西尾式小说的野路子,新房流动画的野路子,两相皆野搭

配起来意外和谐.

中相当亮响养目。到新兴起之的动物



物语系列最大的魅力是登场 角色、洗脑曲《恋爱多一点》

小说和动画的风格都有所了解,物语系列最大的魅力当属那些角色。以男主角阿良良木穿针引线串出那些角色的魅力,战场原的毒舌爆音,柔弱萝莉千石抚子的萌感,羽川翼的高深莫测感,神原骏河跟战场原的百合情感以及对阿良良木的微妙互动……小说里就已经通过通篇对话来一字一句加深她们的萌了,放到动画里,有了声优的倾情演出更上一层楼。可以提一下花泽香菜演唱的抚子角色歌《恋爱多一点》成为火爆一时的洗脑循环曲,从中可见《化物语》有着一部分的中毒性。



内涵片和不内涵片,小说狂销,是部角色量于故事的作品

最大的中毒性就是通过观毕全片从头到脚感染。说《化物语》是内涵片么,却又不算得多内涵,用普通的思考是跟不上新房的播字脚步和西尾的废话灌脑,碎碎念和多种元素吸引阿宅们抱映着战场原啦羽川啦的屏幕狂舔,《化物语》使得西尾的小说狂销,新房的幻灯还不算得讨厌吧,虽然后面的《伪物语》是有点腻味,不过《化物语》的时候还是很得意的。如今多种萌元素横行动画的现在,这是一部角色重于故事的作品,不客气地说,故事只是为了角色设定而存在,加上西尾个人喜好恣意

地 塞 给 看客, 新房摆出来 让人掏钱, 不服不行。







魔法少女小圆

魔法少女まどか☆マギカ



□ 导演新原昭之、人设益树梅、 编剧虚渊玄、音乐梶浦由记

《魔法少女小圆》在播出前的酝酿宣传期间时,就打出了四个人的名号:导演新房昭之、角色原案苍树梅、剧本统筹虚渊玄、音乐梶浦由记。梶浦由记的音乐狂狷且不谈,另外那三个人,虚渊玄热衷猎奇,喜欢在剧本里狠虐角色和读者观众,早于先前的 Nitro 搞出了名堂,然后就是苍树梅以《向阳秦描》为代表作,大家都知道她的画风就是圆滚滚的萌系萝莉,新房昭之动画的风格吐槽"幻灯片"实在吐到不能再吐了,总之领衔制作的人是看上去风格极端冲突的。"魔法少女"这个名字历数以往的类型动画都

知道无非是夢莉 们变变身,打打 怪,然后实施爱 与正义的故事主 题,可爱又治愈, 大家看得乐。



黑暗奇幻味道,浓重的诡异气 氛,打破事法少女类动具意识

结果,"魔法少女"这个剧名第一印象会"儿童向"名字之下,观看时却是满满的黑暗奇幻的味道,随后一步步的剧本安排和浓重的诡异气氛之下,可以确定为这是一部打破魔法少女类动画既有常识的作品。苍树梅绘画的那些萝莉形态角色相比起动画里灰暗压抑的调子,是画风不太贴合背景的明快水彩风,还有剧团狗咖哩设计的魔女以及魔女居住的结界则营造出了让人置身髓梦一样的效果。魔法少女不是应该阳光向上、可爱漂亮吗?但在三话里,突然让其中一个主要角色死得凄惨,令人错愕,先入为主的观众被故

事的布局玩弄,也开始欲罢不能,高度追看关心魔法少女们的命运。



社交图略的 小団 大ける。成为社会现象。日本的力量

第3话的残忍场面吓哭了小朋友,引起巨大的轰动,各大网站和论坛还有微博推特等社交网络到处是讨论《魔法少女小圆》的热潮,第3话著名的"断头"梗犹如传染病一样给大家反复提及,2ch讨论串的狂歌打破了《凉宫春日的忧郁》称霸五年的记录,本来魔法少女的故事是清新治愈来当招牌的,这个黑暗致郁的魔法少女则令人十分惊奇,热潮还扩散到平时不看动画的人群。《魔法少女小图》成为一个社会现象,狂赚钱之外,还有拿下许多大奖、写进教材、放"小圆假日"、巡回开展会……有人不无夸张却又

有点道理称 《章法少女 小圆》是"动 画的文化力 量""日本 的力量"。









夏日大作战

サマーヴォース

STAFF。■导演 细由守書剧本、奥寺佐渡子蘭人物设计、贞本义行■虚拟人物设计 网络能士■ OZ 设计 上章 草

- 年 ら设计・ 鎌田千贺 子■ 动作作画 监督 西田达 二■ 美术 监督 武重洋 二■ 摄影 监督 増元由紀 大■ 音乐・松 本晃 す
- ■动画制作。MAD HOUSE



● 在 「等於""室的少女」之后。 姓语符的投制复制。其具件。

《穿越时空的少女》是细田守第一部完整长度的电影作品,2006年上映后获得了商业上的成功,细田守就跟着 MAD HOUSE 策划下一部电影,他提出凉宫家庭背景截然不同的人物作为故事发想开头。细田守表示他身为独生子,父母很早的时候就逝世了,所以很向往《夏日大作战》那样的家庭,阵内一家也有灵感来自于自己和妻子的平时互动。细田守团队决定把故事里的阵内家设定在现实的长野县上田市,跟细田守的故乡富山市接近之外,阵内家的发展背景也设为取该地的战国时代武家直田氏。



○ 去一家都中相下了。付《文章 与生活的原本、如罗大》《

电影里占了重要地位的虚拟网络游戏 OZ,是细田守在东映动画任职的时候,去一家超市实东西所想到的灵感,概念上接近日本著名的社交网站 mixi,细田守则继续深化 OZ 说,也算是跟第二个人生(Second Life)概念。虚拟社区和真实世界之间要有多少联系呢,已经在科技突飞猛进的今天随时都可以提出来,成为新型的社交方式,逐渐占了人们生活的一部分,并且凸显替代传统的交流倾向。《夏日大作战》里的虚拟社区是跟传统大家族的对照。技术先进的虚拟社区平台上非科幻的情感和血缘纽带,突破数字

构成的壁障,把 家人团结到一起, 又能顺理成章儿 一个面的世界,成 为一个"地球大 家族"。



● 時间にあ、私也に重、人間質 能(天正同じ、蛇利天門科

《夏日大作战》把情感元素和科幻元素很好地融合,让一家人和全世界友好的人们齐心协力打倒共同的强敌。延续百年的大家庭协助健二进入最终决战时,我们可以看到交错的亲情、友情、爱情,联接起来的信任、理念,从虚拟社区到真实交流,积极乐观和团结友爱从中表现出来虽然简单却动人。电脑病毒的肆虐波及现实的灾难其实还是拉人类面临毁灭的问题,不过还是以本片的轻松天真视角,热血还有幽默熔于一炉。用日本传统的游戏花札来决战,电玩战斗的华丽形式把观众的情绪调到了沸点。《夏日大





我的妹妹不可能那么可爱!

他ニューニとなら可愛。木 ナガなし

STAFF ■傅作 休見司劃导資 神戸業行動系列樹成 仓田英之■人物设计 织田广之■单作周监督 石田可奈、市上哲也■這具设计 石本刚启■美术设定 泉家 石本刚启■美术监督 卫赫功 、冈本好司■摄影监督 今泉秀村■音响监督 本山哲園音乐 神前聯■动画制作 AIC Build



近年来最具有影响力的轻小 说改编动画之一,玩长标题

《我的妹妹不可能那么可爱!》是近年来最具有影响力的轻小说改编动画之一,也可以列为主流的日常系轻小说代表作之一。它的标题虽然不是第一个玩长标题,但它的走红也带动了从轻小说到一些动画的标题越来越长的风气。第一卷的封面是桐乃盛气凌人抱胸站着,而京介在后面探头探脑,特色鲜明的构图方式,一图完完全全地说明了他们的关系,端起架子爱蹭得累的妹妹跟普通平凡又桃花运爆棚的哥哥。这张图有一段时间爆发变成诸多同人的戏仿

之作,画出了很多版本。 从这一点上 来讲《俺妹》 的人气正在 迅速扩散吧。



《俺妹》的几个成功要因,二次元宝的其他,荫里的多元素

伏见司的轻小说因为《俺妹》动画的火爆勾引了观众阿宅抱起一本本回家逐字逐句啃下去,然后转身到网上噼啪打字表达支持某个女性角色成为京介的恋人,动画还在播放,他们已经迫不及待要超出动画之前寻找京介和某个女生的感情可能性。《俺妹》的成功不光是用了许多二次元宅的捏他,第一步对准了宅们的亲切感,萌向的元素在书里的文字见缝插针,不过最关键的还是妹控。故意模糊伦理,一网打尽各种类型的女性角色,伏见司的文字把那些角色

塑造得相当成功。所以,《俺妹》的阴谋——后宫党争就这样把握妹控作品的粘着度。



动画和小说的同步观看,后宫女性角色的党争,开放性结局

党争的时候,读者一边看动画一边看小说,买股入股,还有被套牢的。随着人物关系格局的变化,站队忙得不亦乐乎。为桐乃、土妹子、绫濑、黑猫这些主要的角色争吵不休,从弹幕斗到贴吧,又到论坛大战三百回合……可以说党争是看《俺妹》的最大乐趣吧。《俺妹》的原作小说写到 12 卷完结,伏见司就在最后几卷里玩那些角色好几手,表白后交往被甩,表白搞一段回忆杀被发卡,伏见司借着京介狠狠地虐了读者们喜欢的角色,最后玩了一把开放性结局,

一家欢喜一家欢喜一家愁,一家然,一家就 带。《俺妹》 就是这么让 人欲罢不能 睡沫乱飞的 后宫作品。











简述 / 日本的周边 / 日本周边的分类与鉴赏

却一直陪伴在我妈周边产品虽容易妈 **们左右** 被人忽略

PROFILE ACG 周边

除了 Figure、模型、人偶外,日本 ACG 作品不 断推出形形色色的周边商品,囊括了衣食住行等几 乎所有生活必需品。



周边是什么?

* カー ^ 養精草防止で亡臭い機・ 11 見 2 見 1 有 利 四 具至主撃。(1者)の必要(1) 下 ・ カー ター エ化作品的衍生商品、均可称作这部作品的周边



周边的分类

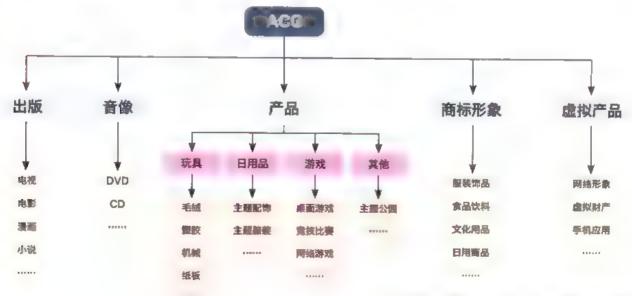
硬周边

对交行。加州人产、形式工作的工发表、就可将其用入周边产品之列。其中报蛋、手办、可动人型、模型等没有实际用途,纯粹用来收藏、观赏,这类商品就被称为Core Hobby,即所谓的每一点。这个同时可以为一点,这次可能,但是一个地、工一,可以正、价格已相对较的。使用这一个格工一般的手办。

硬周边中,用来欣赏的手办、人形、模型是 元力之人已转示。它目标,从它当点走了。一直看 非常重要的部分,因此本书开辟了专门一章来力 您详细介绍,这里不再赘述。

1. 人形类

区类品为包括手办、具人、环形人与人情。 它们按比例还原子对没作者。门各种人、百包、 具、土做工精致的广告具有很高品并值へ。],企即 宅族们的最爱。



2. 模型

模型口、人类《是能够自行拼装上色。日本 最大的模型生产商 BANDAI公司靠着这些大小各 异、五花八门的模型玩具, 开拓了一个宇宙般广 周的市场。

3. 盒蛋、扭蛋、食玩

这类产品的做 1.相对比较简单,依靠低廉的 价格和繁多的品种霸占着中低端硬周边的市场。 加之近年来制造技术的更新换代,这类商品的品 相也越来越好,因而受到不少ACG爱好者的追捧。

4. 图书音像类

"部件品很难仅靠一季动圆或者间新件更新 门户 较重持人气,为了保持作品不被读者当是、 动漫户 业在目臻成熟的过程中,形成了一个非常 ,人的衍生商品市场。官方经常会在发售作品的 书籍、影像光盘的同时,制作一些衍生的 一。 比如原创的广播剧 CD、将动画设定收集在一起海 纂的官方设定集等。现在大多数的商业作品和 推出过原创小说,这些小说以原作世界观为基本, 包件出一部新的故事,在填补原件设定上空缺的 同时,也同市场提供了新的商品。



2多研究书中最受欢迎的《个系列》至今已经发售了四卷《并多次再版》

此外,一些出版社并没有动画原作相关的资源,但是又不愿错失在ACG产业中分一杯卖的机会。于是他们找来深谙某部热门作品的作者,根于11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(建)。11、人名(是)。11、人。11、人。(是)。11、人。(是)。11、人。1

5. 集换式卡牌

在日本、集换式卡牌(Trading Card)具有很工的市场。其中既有类似游戏下这种发源于都漫画作品,最后却成为系列商品十要盈利项目的品牌;也有类似球星卡、单纯以收集交换为实力的产品。一门在欧美、集换卡牌的市场由以力智能可止的。到一口游戏占了主导地位,至今为比二人工名。一几个集换卡也就是魔兽世界的卡朗了

软周边

除去那些纯粹为了"爱" 數售的硬周边、市场上剩下的商品基本都属于 Light Hobby,即软周边产品了。印上某部动漫形象的、具有一定实用性的商品、如文 「、收」、切扣、下机链等均可归入软周边。四 《1 一品一般价格便宜,购买人槽也广泛待多,很多人只是为了它的实用功能面购买,上面的二次几形象只纯粹是为了好看可已。这些商品既可以活用于日常生活之中,也相当有。的免费广告,是一个重要的宣传方式。

1. 软周边的经营模式

正如上文所说, 硬局边的销售背常依赖于受 众, 局限性很大且也去拓展市场。而软周边虽然 受众广, 却只能引薄利多销赚取利润。因此若作



品在整个社会上知名度不高,那么它的周边生产 还是会以面同核心粉丝群为上 当然,如果作品 上题足够大众化,其中又有一个足以让人为之倾 心的吉祥物,那么不断推出相关软周边,靠养孙 利多销也可以盆满钵盈。最近也有不少作品靠着 可爱的吉祥物拓展市场,比如《夏目友人帐》《动 物之森》等,此外集英社新贵《暗杀教室》也明 显打算用杀老师五颜六色的周边打个漂亮伎



* 五颜六色的菜老师周边

2. 世界级的软周边

细数这个周边市场就会发现,大多数"世界级"的作品都是靠着推销软周边来获得盈利的,欧美动画产业巨头迪士尼就是最好的例子。20世纪初, 靠着动画电影这一新兴产业白手起家的迪士尼公司,现已成为横跨动画、电影、餐饮、服装等多个领域的大型娱乐企业。即使是平素不接触动画的人群,也一定知道"米老鼠"、"唐老鸭"这

此著名的卡通形象、有些人社至会在不经意间购买迪士尼品牌的报装、箱包等日常用品。迪士尼乐画更是软周边中的一个巅峰产品,就算一个人并非自幼看着迪士尼的动画或长,他也一定知道这个在全世界都拥有"据点"的迪士尼乐园。这个在全世界都拥有"据点"的迪士尼乐园。 一次从带着不以为意的心态去迪士尼乐园。 迪士尼乐园影响的游客会出于好奇,开始寻找迪士尼的作品观看,并将这些作品推广给朋友、同事,甚至自己的孩子……迪士尼在世界中不断地扩散自己的魅力,保持着广阔的 fans 群体

而在日本、类似迪士尼的营销模式也为不少品牌创出了业绩。比如《口袋妖怪》这个最初以游戏发家的作品,也靠一只可爱的皮卡丘俘获了整个世界。仅皮卡丘的软周边产品就已数不胜数,何况一口袋。系列中的萌物是以成白计数的呢?自 1997 年以来,口袋系列的周边就常年新占日本周边销量榜的前五,可谓日本软周边产业的一个巨头。

3. 逆袭的二次元

此外, 软周边中还有一种非常特殊的品种, 这就是植入广告衍生的周边。有时候, 由于作者的



爱好或者双方的战略合作,一些作品中会出现某些实际存在的品牌。在ACG作品受到欢迎后,这些本就存在的商品也化作一种周边。比如《命运石之门》动画大热后,其中男女主角爱好的饮料Dr Pepper 也受到 fans 群们的欢迎,成为了中二病

群体一个争相尝试的饮料;而 K-on 中平泽唯的 自他也为 Gibson 做足了广告,本作不仅在爱好者间掀起学习乐器的风潮,同时也促进了 Gibson 在初学者中的知名度,虽然这个家喻户晓的品,大概不在乎这点广告。



川边的特点

在国外,人们大多称周边类商品为"Hobby"。这个词更精确地表现出了周边本身的定义:出于兴趣爱好而购买的某作品的相关产品。在动画产业大国日本,最大的网络零售商 Amazon (亚马逊)的商品分类中,"Hobby"是被单独列出来的。由此可见,随着 ACG 产业的不断扩大,周边市场已变得非常广大而繁杂,甚至形成了一套独特的营销体系。虽然我们有时会将高达模型、PVC人型、盒蛋等周边统称为玩具,但是它们确实又和玩具类商品有着微妙区别,具有自己与众不同的特点。

周边必须依附于某部作品。

一部商业作品拓展周边市场的初衷,就是通过贩卖印有作品版权绘的商品,再次利用作品的 无形价值,创造更多的盈利。而玩具更多重视的 是可玩性和原创性,比起在商品上印上某部作品的标志,印上自己品牌的吉祥物的收益要更多。如果一位顾客只是爱好拼装模型,那么不论是高达还是潜艇模型,他都会对其投社相同的热情。但是,高达模型玩家在挑选商品时,毫无疑问会最先考虑自己喜欢的机体的模型,而不是 Valkyrie (超时空要来中的战斗机)或者变形金刚。这就是由于当模型依附于"高达"这个热门品牌时,无形中获得了"模型"以外的价值。

周边生产的最终目的是为了原作的商业盈利 最大化。

我们经常会注意到,某部作品在社会上引起 大轰动后,官方在某段时间会飞速推出无数种 产品,而这些周边上常会印有同样的版权绘。 比如最近大热的《进击的巨人》的周边,就非常明显地体现出这个现象。一套蚊香眼的图片被不断印制在钥匙链、毛巾、眼镜布、别针…… 无数种类的商品之上,直到最后连买家的审关都疲劳了。这样做虽然会使顾客觉得"没有或意",但此现象也可以说是商业化的必然趋势:商家找上蚊香眼的作者绘制一套图并支付了稿费,之后就要尽可能增加收益,得到低支出高问报的最好效果。另外,对于已经了解《进击的巨人》这部作品的人来说,总是在市场上看到一套图固然厌烦,但是这种"洗脑"般的营销策略也可以使不清楚作品的人对作品产生兴趣,推出商品的同时也为原作打了广告,无形中扩增了作品的读者群。

周边的购买群众更多是参加工作的成年人。

当然,从小开始购买模型或者 PVC 人形的 孩子也有不少;诸如《口袋妖怪》《光之美少女》 等儿童向大人气作品,也靠着不断推出面向低龄 以及非核心人群的软周边产品盈利。

除了这些靠薄利多销经营模式占领市场的商品外,周边商品主要就以价格昂贵且实用性低的"硬周边"为主了。毋庸置疑的是,这些商品由于性质所限而面向成人群体贩卖。毕竟一个动辄5000 日元的 PVC 人形并不是学生能够承受的,就更不用说上万日元的球形关节人偶了。这些可以被列为"奢侈品"范畴的周边商品,是无收入群体所无法承受的。

日本周边产业



现今我们然《将费用(Cons.)、漫画(Amme) 和面数。(same) 不合有。起,将它们称为动漫等 (ACA) 上一位。任意、这一种广东本于气的生活 不差人。获利。公司及任发宣告、公司、"的权力 款利。不同本区和现象。其间如,其使一部作品 的。NCD BD 光碟支得不尽如人心、特期可仍非产 与内的贩卖贩政

一占下力名主。 尼维 · 经 / 几, 传 / 故事, 光是 1x · 地象最好印象例 1x 市任 1在 1988年春季与 主人虫之《 1 11 11 11 4 11 11 11 11 5 1. 力中的动。、互带个国代与电影人用不接受主 篇动画的单独放映。德间书店社长德间康快费劲 在身解数十八章 打造化品定了先线 经日本作时 包含年末12比为1、由、上典 15位方。1中气、 吕外针过了午初的开季、却也未能进于暑假。

了 读季匆忙上演门区两部作品、自然也不会受到太 多人じたけ、私り的になじ人数仅有80万人欠。 票房为5.9亿日圆。不仅收益远远低于预期、甚至 还要低。。作与前网,带动四电影的共居。《人之谷》 "写忆自身 人名之城 38亿厂财产 点外现后 龙行 支到了世界各地的。数元,、并且在诸多电影等。 展化力初化利益 下门电流"区域技术就运制作 的食气, 143、个416 x27 4 失抗, 11 作。未说, **无疑是** 非常致命的打击。

然。这个子上有自己也没有想到,动口中毛

妙手目者周边业

本作、 成取りを利用を、「如有的な」を支持 子牧人内疾の「仅仅生」以取り制作。 後一利 牧心傷、連行日本から「、大手」のカーテスで を一在1900年及信示等 「、 こりか」された 下の子を備毛収入、また。切、会人ご料本及日 心、参与があし、からなりを一つ。 上、仅は「、、と催いけら行手なける。」。 上の収しな「、、技術人」」は使く、でない。 作、中分に偏和なな各種や大「な」、のかり 以び「)とことを、よい方が、からしなり、 滚滚的を猫形象。





龙猫的图案。





14 欠 5 1 1 不仅類具规模,而且经过 几十年的经常已变得十分成熟。其中周边商品市 场也具有许多与世界其他地区不同的特点,比如 产品种类多、限定商品多、获得途径多、流程分 工明确、联动性显的

样式多种多样

即使是在世界范围内,日本周边的多样性也之一,少有的一为对应激烈的市场竞争,厂商想了成本之一等一点,对刺激消费者的购买欲而允二不一次放一点,一个年来新型周边的兴起,现在一本区,与了人或可以分为传统和新型两种类型

1. 传统周边

行、统周边是周边市场的重中之重。经过几十 1.年方杰的竞争之后,能够在市场上占有一席 之地几个分周边无疑是最为保险的商品。大到模型手办、小到钥匙扣钱包,不论是观赏还是使用, 周边占据着人们生活的每个角穴。

不过,由于产品类型越发匮乏,传统周边也逐渐走入一个瓶领。比如近年来颇受欢迎的橡胶挂链,它们普遍做工精致、样式众多、价格相对便宜且易于清理,在最初推向市场时受到了普遍的欢迎。然而由于近年来以寿屋和 COSPA 为首的厂商大量生产不同作品的橡胶挂链,此类商品的市场已趋近于饱和。毕竟不论是钥匙链、手机链还是手机防尘塞,都不是需要经工工换内物画;加上短时期内类似商品推出过多、原各还面对橡胶。

2. 新型周边

日本周边的独特魅力





许多作品都推出了架设于智能下机平台的卡片收集 游戏。玩家可以靠玩游戏获得"印"有原作版权绘 的虚拟卡片,稀有度更高的高级卡片甚至需要玩家 花钱购买,这种游戏在日本又被称作"课台"游戏。 任然获导自只是虚拟各片,却仍有不少现象为了得 允和是心权的稀有卡片、对"每个"包含着特。几 乎不需要投入过多资金就能开发一款课金游戏,这 种周边的利润是非可见几

限定商品多

全世界最喜欢限定商品的,大概就是日本人了。 ACG 周边自然也不例外,只要某商品在推广时标 上"限定版" 八样,就会有大量爱好者趋之若鹜; 如果官方介绍文子中还有诸如"限定 5000 份"这 样的日释的话,那商品被抢至的丁能性就更大了

You and 系列。社会市推出各种限定版商品,其中最著名的要数与札幌冰雪节合作推出的"雪初音"系列。良笑社每年贩售的雪初音粘上在售罄后都会被炒上很高的价格,相关的贴纸、文件夹等实用周边更是数不胜数

除了限量发行的周边外, 日本还有一种独特

的局力的作形势,叫做"应募" 应募商品实质 上也是一种变相的限定版,不过获得的流程要更 加繁琐。比如著名的少年周刊漫画杂志 周刊少年加繁琐。比如著名的少年周刊漫画杂志 周刊少年加购》就经常举行应募活动,或者在购买本刊杂志后,可以填写杂志中附带的应募券,并把购买点边的风全 起面回 Lamp 编辑部,这样就可以获得应募限定的周边了。这类周边虽然获得难度不大,却因为有时间限制且流程繁琐,经常会被读者错过。此外,应募周边的购买方式也行定其产量不会很大,这也增加了它的价值。

此外,官方有时还会为了回馈读者进行"抽选",也就是所谓的抽奖活动。抽选的周边一般都颇具珍藏价值,比如 暗杀教室 抽选的杀老师全日本只有56个,如果不是特别幸运的话怕是无法奢求的吧。









哪了著名的粘土人外, 雪初音还出现在其它地方。

获得途径多种多样

除了刚才提到的那些限定产品之外,日本大部分的周边都非常容易购买。不论是在秋叶原的店头,还是亚马逊网站,都能搜索到大量的周边产品,甚至便利店里也可以买到卡牌之类的小型周边。即使身处海外,也能依靠 amiami 等著名日本周边代购网购买到需要的商品。即便手办这类娇贵的产品,也能靠着便捷安全的空运毫发无损地运送到地球另一边的顾客手中。可以说,日本周边市场已经不仅仅局限于日本本国之内,而是面对整个世界敞升

流程分工明确

欧美迪士尼一手包办从动画形象设计到商品 贩卖的全线流程,而日本周边的生产贩卖则选择 了另一条合作道路

首先,拥有作品版权的出版社/动画制作协会,会将出品相关周边的版权授予制造厂商。接下来,厂商会将版权方提供的版权绘制作成相关商品,再委托贩卖商贩售。最后,周边商品会来行零售商的手中,在店头或者网络上贩卖。这种层次分明的销售方式可以避免许多不必要的争端,多方获利也避免了过于集中的垄断,使市场良性发展

联动性强

在日本,周边产品的发售有时候还会拉动原作销量的增长。比如今年的大热作品《进击的巨人产,我们都知道本作在动画化之后,漫画销量得到了大幅度的增长。然而实际上不仅动画,就连动画的 OP 和 ED 曲 CD、官方同人漫画《进击中学校》等商品发售的时候,漫画原作的销量也会短时间暴增。对原作贩卖的联动影响,也是周边产业不可忽视的一个重要作用。





↑ 《进击的巨人》OP 曲《红莲的弓矢》在大卖的同时也拉动 了原作漫画的销量

Application 2 1

日本周边的分类与鉴赏

衣

官方授权 Cosplay 服装

穿上的二次元人物的衣服。带上色彩斑斓的假发。把那些屏幕对面世界的角色带来现实世界。这就是 Cosplay。在进行 Cosplay 活动时,衣服是必不可少的,这就发展出了 Cosplay 服装产业。

以 Cosplay 服装专卖起家 日本周边商品霸主 COSPA

COSPA,一家以生产 Cosplay 服装起家的股份公司。1998年本公司正式将社名定义为 COntents COmmunication Service PArtner 的缩写,并明确了以服务交流活动为主的经营策略。COSPA 成立之初,日本尚无其他主营 Cosplay 服饰的公司,大部分 Cosplayer 的服装都是自行 DIY 的。COSPA 生产的服装得到了官方的正式授权,不仅完全还原原作设计,还搭配了个人不好处理的徽章等饰物。优势显著的 COSPA 飞速占领了这片尚未开发的处女地,并不断扩展营业项目。现在,COSPA 公司不仅出品官方授权的Cosplay 服饰,还在宅 T、小饰品等诸多领域活跃着,已然成为日本最大的 ACG 周边厂商之一。



□ 制作Cospla COSPA 现出智慧 业で图扩展到整个

便利的使用与高昂的价格 伴随官方授权而来的劣势

由于需向官方申请版权,官方出品的 Cosplay 服装在价格上自然要比玩家自制的高出很多。动辄上万日元的服装对于一般玩家来说也不是一笔小数目了,因此不少玩家还是会选择自行制作来降低成本。在加上量产的 Cos 服装还有一个很大的问题——号码不合,有些客人在购买了量产服装后还得拿回家按照自己的体型修改一番,才能够正式使用。鉴于这个状况,不少 Cosplay 服装商展开了面向单个顾客的服务,完全按照顾客的体型制作服装。当然 通过这项服务买到的衣服,价格也会更高。手工费低廉的国内自然不用说,即使在日本,coser 们的首选还是自制。



←↑一些自制无法完全还原的细节,正是 COSPA 等官 方授权贩卖的 Cosplay 服装 的优势

会场廉价版 VS 古朴精制版 分工详细的不同品牌

在经营 Cosplay 服装过程中,随着服装款式不断增多,仅仅是 COSPA 的 cos 部门也分裂出多个系列单独运营。其中最为经典的是 COSPATIO 部门,主要以经营传统 cosplay 服装和配件为主,细节完全还原、做工精致,不过价格也在2万日元以上。而 TRAn TRIp 部门,则是由于COSPATIO 的产品比较昂贵而开发的低端品牌,主要贩卖的是面向活动使用的简易服装,价格基本在一万日元上下。这样 COSPA 在低端和中高端 Cos 服装市场都占有一席之地,受到普遍的好评。



MECOSPATIO部门 以及端COSPATIO部门 以及端COSPATIO部门 以及面向中低端市场的TRAn

中国廉价服装的冲击 COSPA 面临的最大难题

随着跨国贸易越来越繁盛,日本的 Cosplay 成衣行业也受到了冲击——冲击的来源就是中国大陆。相比日本,国内的手工费和材料费都要廉价许多,裁缝的工艺也普遍不差,再加上不需要原作的版权,国内输出的 Cos 成衣比起COSPA 等厂家量产的廉价版衣服还要便宜。现在许多日本Coser都会通过雅虎、乐天等网站购买中国产的 Cos 服装。因此,老本行受到冲击的 COSPA,开始利用各种版权方的人脉,开拓崭新的市场……





←↑除了 Cosplay 服装外,COSPA 也会叛售一些 Cos 活动中必要的小配件。



日常服饰

Cos 活动虽然可以体验二次元角色"上身"的快乐,但是毕竟性别、体型等阻碍太多 正值民间风靡将各种图案画在 T 恤上做成自制文化衫的时节,厂家们又寻到一丝商机……



尽显御宅族个性 COSPA

虽然都是宅T,但是两家厂商的经营理念却并不相同。优衣 库的UT系列继承品牌自身特点,以廉价来夺取低端市场。 当然,犹衣库也非常重视另一特色 设计时髦。优衣库的 UT 很少直接将动漫人物印上后就宣告完工,一定还会配合 服装款式、穿着者以及图像本身进行一些使人眼前一亮的 设计。

相对的 COSPA 的宅 T 就要更"宅"一点,尤其萌系的 T 恤更甚,不惜空出一点地方留白,在衣服前后都印上大大 的二次元萌妹子。这种衣服虽然能充分表达出穿着者的爱。 但是也因为过于高调而受到不少人的侧目。



显 御宅本质的 COSPA

宅工日内的・ちょ

现在宅T市场非常广阔,尤其限量版产品更是让 fans 们趋 之若鹜。然而宅 T 也有不少弊端:首先,这种印有二次元 花样的文化衫会露骨地显露主人的爱好,而在日本,宅并 不是能被全社会接受的一个群体,一提到"宅",不少人 脑海中首先出现的还是带着啤酒瓶底眼镜,肥胖不修边幅 的丑男。因此随意穿着宅工上街,非常容易给陌生人造成 不快感。此外,宅T多以男性尺码为主,萌系题材自然不 用说,一些诸如海贼王等在日本处于国民漫画地位的作品,

也没有女性尺码。这其 实在无形中损失了不少 女性顾客, 因此近年来 厂商也设置了更多的工 恤尺寸,使女性爱好者 也能挑选到喜爱又合身 的服装。



专为女性设计的另类时载 今人即花塘乱的铜丝株

近年来随着女性群体购物能力越来越高,各个官方也开发 出专门为女性设计的服饰。其中最受欢迎的就要数痛丝袜 了。2012年,某位女性 ACG 爱好者在自己的丝袜上作画, 并将画好后的影像上传至推特。谁也没想到,这种略带一 些猎奇感的丝袜竟然大获好评,在网上广泛流传起来,许

多人看到后也纷纷效 仿。周边厂商自然不会 错过这个好机会, 开发 了多款印有官方版权 图样的丝袜。这些商业 痛丝袜,既满足了女性 读者们想要将爱表现 出来的渴望,又免去了 自己画的麻烦,在爱好 者间颇受好评。



益的欢迎 Oror 独特





























日常食品



● 自動手再引出的 引。) 吃喝玩乐一个不少

食玩是日本市场上流行多年的元老动漫周边之一,这类商品大多由零食商家出品并销售。虽然最初玩具只是购买零食的赠品,但是随着一些作品的人气逐渐高涨,零食反倒成为了玩具的"添头"。如今"食玩"早已名不副实,厂商真正下功夫制作的其实是玩具部分。

所谓食玩的"进化型",就是周边厂商与食品厂商共同推出的商品。由于双方互相合作,食品商家也不用下功夫监督玩具部分的生产,可以专注于提升食品的质量。现在越来越多的商家采用这种互利双赢的经营模式,推出既美味

又好玩的新产

+2013年賽当 第、肯德基都与 些日本著名曼 性作品合作推出 过玩具



好商们凶残的营销策略

2012 年年底,著名卡牌公司武士道与历史悠久的方便面厂商 peyoung 合作,推出了 Vanguard 特浓炒面。一盒炒面会随机赠送三张独占先导者卡牌的其中一张,可以在官方举办的大会中使用。其中一张被玩家昵称为"山羊"的卡对卡组构筑有很大的帮助,一时间玩家中掀起了"吃泡面"的风潮。由于这张卡只有吃泡面才能获得,即使大半年后的现在,它的市价仍旧高居不下,一卡难求的情况在玩家间非常普遍。不过 peyoung 的炒面本身并不难吃,为了刷出心仪的卡片吃上一周泡面也并非令人难以接受的事情。





商家为了得到珍贵卡买了一家为了得到珍贵卡买了一家为了得到珍贵卡买了一些先身者炒商。 甚至有玩, 地具商和食品商合作样

2012年9月,著名便利店全家 Family 与 Vocaloid 合作,在日本推出了初音未来肉包。官方最初公布肉包效果图非常可爱,大家也对其充满了期待。然而等到肉包上架,不少粉丝发现这着实是一道"黑暗料理"。在蒸锅里忍耐了灼热水汽考验的肉包,变得臃肿狰狞,完全化身为地狱的来客……虽然被吐槽为"着凉拉肚子的表情",不过大家还是凭着爱忽视了这张猎奇的囧脸,肉包上架没多久就告罄了。此后,其他商家也纷纷效仿,比如《夏目友人帐》就推出过猫老师的栗子豆沙包,也收到不少人的好评。





← 实到"黑暗肉包"的报告数不 胜数





图案的器物业也是日本颇具特色的衍生行业之一。除了闻名世界的女仆咖啡。(1)



空门**、上人 1原夏严护区层黄红茶?

前文中也提到过一日本最著名。也是最上都主族们喜爱的 餐厅 就要数女仆咖啡店了。女仆咖啡店起源于1998年 8月的东京角色展 那时展会现场搭建了以游戏《欢迎来 到 Pia Carrot!》为嘉本的咖啡店。这里的服务人员均力 女性,一律身穿19世纪风格的女仆装。当时便受到了广 大御宅族的喜爱。第一家真正的女仆咖啡店 是 2001年 3月30日开设于秋叶原的(Lire Maid 、而是望以一项 系 为特色的女仆咖啡店 见是同样位于秋叶原的 Cafe Ma sh 。该餐厅经常举办 ACG 相关 舌动 并会让女仆

们与顾客一同 参与 Cosplay 活动。

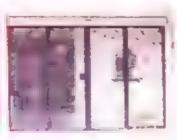
- 地质图 + COFF Mad 1 F 4



Yes, My lady 就由我来为您服务吧!

オーマセン・ 写業 計制 原 + 男性 祭子女性 咖啡店 サイバタ 一等主學嘉次看頭妹子一样 乙女和腐女们也 臺門穿着越屋服的高雅帅哥。2006年,在拥有著名"乙女 文 18 的在 5 袋 Er 5 单 5 执事咖啡店正式营业。与女 4 *"啡店重程女仆与智人之一互动的快活气氛不同,执事 . * 「申考*」的是一样的。
. 只要一杯咖啡,就可 以夏身力二主。上星大多执事咖啡店的座右铭。执事们均 母看世屋を トウィーナビー、以便给顾客带来最真





逐渐增多的主题餐厅 二个产的貨物

除了女仆 执事这种受众明显的餐厅外 最近 ACG 作品的 主题餐厅也受到了不少人的欢迎。如果说女仆执事咖啡店 的卖点是人和气氛,那么主题餐厅的卖点就更倾向于餐厅 本身的职能了——也就是提供食物。这类主题餐厅的菜单 几乎都与原作有关,有的是起了某个人物的名字,也有直 接将作品中的食物还原的。比如 2010 年建立于秋叶原的机 动战士高达餐厅中,就提供哈罗热可可、扎古炒饭等形形 色色的"高达食品"。而原作版权方也经常会在餐厅里举 行形形色色的推广活动,可谓互利双赢。





生命离不升运动。即使是御宅族也不例外。为了挣得供养自己爱好的钱。御宅族并不会像 NEET。 样整天大门不出。平日里的他们不过是普通的工薪族罢了。那么不论是通勤上班。还是为了 com/ket 打拼。出行都少不了交通工具



● 公司目示在名言世界 内在中央第二回参照区

虽然痛车之风在 ACG 爱好者中盛行,就连不少商家也把这当做绝好商机,铺天盖地将这个世界染上了二次元的色彩。然而社会上对于"御宅族"这个群体并不十分宽容,甚至有不少女生认为"御宅族"很恶心。可以说,车主们为了二次元的爱,割爱舍弃了搭讪三次元妹子的机会,这无疑是令人痛心疾首的。不过最近几年改造痛车的人越来越多,日本社会也在逐渐改变对"御宅族"的看法。印上初音未来的痛赛车,甚至参加了多场世界著名的赛车比赛,将 Vocaloid 推广向全世界。



● 進说只有机动车可以痛? 形形色色的"痛车"

这些年"痛车"激增,不仅被媒体所瞩目,还召开过数百辆"痛车"云集的专题活动,为做一辆"痛车"而花费数百万日元的也大有人在。可是,痛车实际上关系到了版权的问题,现在之所以没有发生大问题的原因之一,大概是由于粉丝们的宣传带来了经济效果,其影响力是不容忽视的。

当然,并不是所有人都有足够资金买车,于是除了一般意义上的痛车,痛摩托、痛自行车等代步工具也逐渐孕育而生。现在,不少官方都看准了大家对"痛"物品的喜爱,推出不少拥有官方版权的痛车商品。





就算是轮椅都可以痛!

● 巴士公交车都不能做过1 性价比扳制已基式作售標

民间自发形成的"痛车"已有一定规模,甚至对原作产生了不小的影响。因此有些商家也反其道而行之,自发与公共交通部门合作,在交通工具上痛"上自己要推广的作品,以达到移动广告的效果。实际上这和一般的平面广告并没有什么区别,不过由于ACG作品自身的性质,"痛" 葛某部动画广告在大街上到处跑的双层巴士,并非多得随处可见。如今,痛车无形中起到了开拓市场的作用,人们已经可以逐渐接受这种移动二次元广告了。



「巴士和长途车都是常见的移动广告媒介



⇒夏時文が、 ともの 養存 X4 と準と

圣地巡礼

Palante Santa Centes and

是一种中央加强的人类中央进行局位界里的创 2000年,的人类自然的自己是对的ACGA

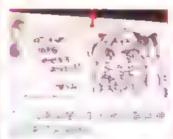
データインはストントを目標的主要と他有的人を は無いとは、または、おので



(分) 新星不同的E 的,踏上了向着二

ACG 推动旅游产业发展

由于日本近年来经济不景气加上少子化,本土的旅游业也受到不小的打击。因此当一些大热作品涉及到某地区的身实地点时,这些地方也会趁着作品大热开展旅游项目,将作品中出现的主角们生活的地点设立为本地的观光名胜。其中最有名的要数《幸运星》中柊镜、柊司姐妹生活的赞言神社了。琦玉县当地政府在《幸运星》大热之后。经常不定期于鹫宫神社举办动曼爱好者巡礼活动。2011年的新年参拜活动更是创下了3天47万人次的历史最高记录超过动典播出前参拜人数5倍之多!







● 第一年的報酬 图图 来自世界各地的 ACG 旅游团

除了日本本土的旅游业外,每年也有源原不断的国际友人为了朝圣自己心目中的二次元圣地漂洋过每来到日本。最近有越来越多的旅行团看准了国内的二次元市场,专门推出秋叶原、池袋、京都、大阪等二次元爱好者與知地区的旅行路线,受到不少 ACG 迷的喜爱。







E + +, '

日常中品國盖的「B」+分克及 这类商品可谓是自由场的主力军 每年都有不计算数的日常专门在不见来直示车 怀子 筷子 饭碗 纸巾、毛巾、眼镜布……只要你能想到的 都可以成为周边



● 既可使用「可次作 经久不衰的周边商品马克杯

马克杯,一种居家常用容器,一般会用它盛水或者咖啡等饮料。在玻璃或者陶瓷的马克杯上印上图案,已经成为文化的一部分。它可以说是周边市场的一员老将,十多年前出品的马克杯现在也已成为稀少的珍品。由于造型丰富,可以设计出各种各样的外形,马克杯的市场可谓经久不衰时至今日仍有不少以生产贩卖二次元马克杯为主的周边厂商。就像手办类商品一样,收集马克杯也已成为一种嗜好。不知道有没有专门收集 ACG 相关马克杯的人呢?

断だが





↑ ACG 名言系列马克杯 挑一句写做自己定右铭吧

「怪物猎人马克杯也贩售过不少 种了 艾路猫真是令人爱不锋手

● 節色鮮艳、造毛众多风靡世界新产品橡胶挂件

钥匙链、手机链、手机防尘塞……这些类似的小物件在这里我们就统称挂件好了。一般来说,挂件多为 PVC 塑料或不织布制成,在 COSPA 推出橡胶质地的挂饰后,这种材料由于其易于塑性、色彩鲜艳、不易老化等诸多优势,受到了广泛好评,并飞速称霸了挂件类市场。其中的蚊香眼系列、吊起来系列、坐姿系列、寿屋黑豆眼系类等诸多系类产品,都成为此类商品中的热点。此外,鉴于防尘塞市场容易饱和,最近多家厂商推出了即可做防尘塞也可做挂件的产品,给顾客更多的选择。





和寿屋的黑豆眼系列都受和寿屋的黑豆眼系列都受

不断旋转的蚊香眼 **用出众的萌之力夺取市场!**

蚊香眼,本是P站画师悠本(注:此处为音译,日文为ゆ一ぽん)笔下的一系列自创同人图,却由于受到了众多粉丝的欢迎,现已成为周边厂商的"抢钱利器"之一。不论是热血少年漫画,还是纯爱乙女游戏,都能找到蚊香眼人物的周边,种类更是从小盒蛋、小粘土到钥匙链、冰箱贴数不胜数。蚊香眼的周边一旦面世 几乎都会引起疯抢

如今早期的圣斗士蚊香 眼盒蛋、甚至去年年底 发售的 JOJO 第三部蚊 香眼盒蛋,都已很难在 市场上见到现货,未拆 过的全新商品更是被商 家炒上天价,可见大家 对蚊香眼系列的热爱。

~ JOJO 系列大协以后 这套数 香眼小盒蛋也很快就被抢光







床上用品

床上用品 顾名思义就是睡觉时便用的物品 包括床单、根键 睡 " 游戏作品的角色 许多单身宅人都曾妄慨过与喜欢的"次九角色同一



行 红遍全球的 ACG 抱枕 起步阶段竟也困难重重?

抱枕和普通枕头有所不同,这种枕头采用柔软的枕芯,为了让人抱起来舒服也比一般枕头长出不少。最初,抱枕是一种面向幼儿群体的商品,谁也没想到它会受到众多二次元爱好者的欢迎吧。二次元抱枕的起原可追溯到1996年当时前《FAMI通》的编辑增出亲手制造了日本第一个二次元抱枕。虽然他当时极力推动抱枕的商品化进程,却因为资宝不宜车。215年前一次不管对还没有正规的企业生,从215年间,2006年一个



泰才开始将拖枕作力 ^按从 和 ① √ D M 没特曲户 ⁴, 此后大量的包括抱枕在内 的官方二次元床上用品终 于通入市场。



一般来说 抱机套铅构枕 总是分开销售的 购买两者都要证费 室开销

圓柱律 新渐长出了四肢 不断进化的人形抱枕

二次元抱枕是 2006 年后新发展出的一类商品,却在之后飞速停获了 ACG 爱好者的心。为了讨好御宅族群体,商家也不断研制出新的抱枕产品。

最近两年最令人津津乐道的新型抱枕就要数人形抱枕了 传统抱枕都是椭圆或者圆形断面的圆柱体,最多也就是在 人物图上多下功夫罢了。而人形抱枕却直接给抱枕做出了 "四肢",不过除此之外也和普通抱枕没有区别了。这类 抱枕外表看来应该十分舒适,但是由于只有一个型号,所

以非常考验使用者的体格。 此外,由于人形抱枕采用 了专用的外罩,清洗起来 也不是很方便

− 抱枕的主要确误者。成年里性为主 不过偶尔也会出现艾路循纹钟可要系

证说妹子不能用抱枕? 飞速开拓中的女性市场

由于女性推动消费的现象越来越明显,商家也逐渐推出了不少款面向女性爱好者的抱枕。许多在女性观众中人气爆棚的形象都有过印在抱枕上的"经验",比如登路修、渚籁等等。虽然没有宅男抱枕那么露骨,但是抱枕上的人物仍然一副"秀色可餐"的模样……此外,鉴于有些女性会不好意思购买这些过于成人化的商品,商家也出品了既可收集欣赏,也可以抱着睡觉的毛绒玩偶。这类商品以乙女游戏的角色为主,既可爱又充满小女生情怀,受到不少女性的欢迎。











收集观赏

红泽卡瓶

氧^{24 在}国内并产生分分核。但是在日本卡牌游戏绝对是二次允产业中的吸金老大、每年诸多品牌的卡牌都为了争夺玩家。4 新州州出新产品 李 遂 7 15 16 16 15 表表



● 集換卡塊 幹城 的兴起 可以战斗的新型收益卡

1993 年,世界闻名的 TCG 品牌万智牌进驻日本市场,给那时的日本集换卡市场带来了一次革命。人们认识到卡片不只能用来收藏,还可以用来进行对战游戏,并将这种集换战斗卡牌称作 TCG (Trading Card Game)。时至1997 年,日本本土的集换卡牌游戏全面兴起。此后游戏王、口袋妖怪、MONSTER COLLECTION 等众多品牌如雨后春笋般出现,集换卡牌游戏受到从小学生到成人不同年龄带顾客的喜爱,至今仍旧经久不衰。2009 年的周边市场调查,TCG 游戏仅次于 TV 游戏,是玩具类商品中最受欢迎的,



「 符號 E 是日本最高的的 TCG 游戏之

● 竞技类与角色类 TCG 专注战斗 OR 图 等优先

TCG游戏兴起于欧美,却在日本发展壮大。随着TCG玩家越来越多,TCG在日本也逐渐分化出竞技类和角色类两大类型。竞技类就是以游戏王为代表的一些列TCG,这类卡牌可以脱离动画。漫画自成体系,并且在长时间的发展中形成了复杂而严谨的规则。这类卡牌游戏已经成为一种竞技项目,比如游戏王的官方KONAMI每年都会在世界范围举办大会,获得优胜的参赛者不仅能够得到限定卡牌,还能获得丰厚奖金。与竞技类TCG相对的,就是角色类TCG了。与竞技类TCG注重卡牌效果和平衡性不同,角色类TCG更多关注的是卡牌上的角色。这类卡片兼具战斗性和

收藏性,还会与人气动画、游戏合作, 推出作品独占的卡组。这类卡牌中 最为著名的是武士道出品的 Weiß Schwarz 系类。



型抗猛烈哺来的新敌人! 实体 TCG 无法取代的感动

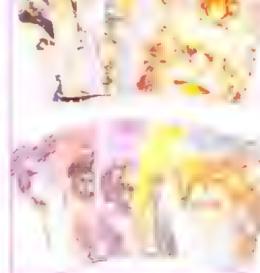
近年来,实体 TCG 游戏市场也不断受到来自新媒体的冲击。诸如扩散性百万亚瑟王之类的手游卡片 RPG 游戏 近不断侵占实体 TCG 的市场。手游上的战斗不再被场地 局限,即使是身处地球两边的玩家,也可以靠着网络进行实时战斗。因此实体 TCG 游戏也逐一推出了电子游戏,比如游戏大厂 KONAMI 就凭借自身优势,开发了各种平台上的游戏王游戏。而武士道则反其道行之,在手机上推出了卡片战斗先导者的社交游戏,将社交性放在首



·许多人气作品都会推出角色类 TCG

















收集观赏

国方衍生物 1

上文中讲了种类各异的周边。它们中的大部分都是官方授权周边厂商。再由厂商生产的。而下面要介绍的这种周边。也是才能中最低,并不可能会通过。如果完全由作品官方相对初级的官方周边。由于15年的,1975年的1975年的



● 五花八 」有[[] 前 』 二 章 粉丝研究原作的最好工具

不论是漫画、动画,还是游戏、轻小说,一定都出版过与原作紧密相关的公式书。公式书中一般会把原作的世界设定进行一个详尽的总结,并且细致讲解一些原作中因为篇幅问题一语带过的设定。这些公式书既能成为一份原作世界的指导手册,也能为同人作者和考据党提供足以参考的

依据。至今为止 日本委得最好的公式书大概非《海贼王》的一套公式书 莫属了,仅漫画的公式书 就已经初版 5 册,甚至经常位居漫画类单行本销量 榜总销量的前 50 之列。



*市场中充斥着形形色色的公式书

如果一个漫画作者的作品足够畅销,那么当他的彩图积累到一定程度之后。官方就会将这些彩图编纂在一起,出版此作者的彩色画集。此外动画也会出品类似的动画原画集,有时其中还会收入动画初期使用的相关人设稿,极具珍藏价值。这类图书一般都是纯粉丝向,由于全彩印刷价格高昂,一般只有对原作充满热爱的读者才会考虑购买。



过五本了。

→ 神墨竹子的市方(土)漫画、小说 应有尽有

官方小说、官方同人漫画……这些原作元衍生作品与同人最大的区别,大概就是它得到了原作者的授权。比如《进击的巨人》官方小说作者在创作故事之前,曾与漫画作者读山创交流过不少世界的设定。官方推出的衍生作品背后,是有坚实的原作为支撑的。即使是像《巨人中学校》这种

故事背景完全脱离原作的作品,也仍旧需要参考原作的 人物性格来进行创作。因此 官方推出的作品完全可以作 为原作的一个延伸阅读,有 些官方小说甚至会找原作者 来绘制插图,作品的收藏价值也变得很高。

→ 《进击的巨人》的官方小说 和同人漫画都得到了原作读者 的好评





收集观赏

官方衍生物 2

除了传统的纸键周边外。官方在生产品也触及了其他的领域。比如以声优为卖点的广播剧和与曼画单行本同想销售的OAD等。此外,cospiay、唱见等新兴产业中也不乏官方参与制作的商品

伴随年代发展 经久不衰的 Drama CD

与公式书、官方画集这种面向核心读者发售的商品不同, 广播剧的诞生更多是为了推广作品。由于广播剧以"声" 为叙事媒介,声优就成为了其中必不可少甚至极为重要的 一部分。在推出某部作品的广播剧 CD 之前,官方要层层 筛选,挖掘出最适合角色的声优,同时也会注重声优的宣 传性。只有主演声优具有一定知名度,广播剧才能更好地 起到其扩展读者的作用。现在随着网络的进步,贩卖广播 剧 CD 的出版社越来越少了,取而代之的是以 VOMIC 为 首的网络放送配图广播剧。



B、而现在则经常与图书生、而现在则经常与图书生、而现在则经常与图书生独。

讲谈社首创新媒体 OAD 漫画、动画一个不能少

一般意义上,不在电视台、电影院等渠道单独放映的动画影像被称作OVA,而在OVA这种形式诞生十多年之后,讲谈社又推出了一个崭新的概念,这就是OAD。与OVA相同,OAD光碟中同样收录漫画的特别动画,却大多与漫画单行本同捆贩卖。与其说是商品,不如说更像漫画单行本的赠品。最初OAD这种体裁是讲谈社独占的,旗下许多着名作品都得到过单行本与OAD搭售的机会。看到讲谈社由这种销售方式尝到甜头后,小学馆也加入了

OAD 大战的行列之中,以《只有神知道的世界》为先头大举系到。最近集英社也终于沉不住气, 宣布《黑子的篮球》第25卷将 推出附动画光碟的特别版。

·以讲谈社为首的出版社纷纷推出与动画 DVD 同树销售的单行本,既可拉动销量,又可成为动画化前的试水,



开辟崭新市场的 ACG 次文化 Cosplay、唱见主题杂志

过去的 ACG 杂志市场,基本以漫画连载杂志和 ACG 情报杂志占主导。近年以来,一些以网络为主要交流媒介的二次元周边文化,也成为了杂志办刊的主题之一。比如在日本著名弹幕网 niconico 上发展壮大的唱见文化,现在已经成为 ACG 文化中一个新兴的热点。2011 年 10 月,日本第一



本唱见杂志(DANMAKU 夢助》正式创刊,其中不 仅有对当红的各位唱见的 采访,还有 niconico 动 画、画师等相关介绍。此 外,著名的 Cosplay 杂 志《COSMODE》创刊至 今,虽经历了出版社破 产的危机,却仍旧作为 日本最权威的 Cosplay 志活跃着。

小巧可爱魅特萌熊泰迪熊与二次元的完美结合

Animate,日本国内最大的动漫周边实体连锁店。除了贩售官方的版权产品外,这里还会经常推出一些本店限定的产品,其中最具特色的就要数魅特解了。大部分女性在小时候都有过"泰迪熊情节",Animate 就是抓住了女性顾客的这一弱点,推出了外表可爱的泰迪熊系列。小熊们本身就有多种色彩,每只都让人爱不释手。接着Animate 还推出了专为小熊准备的衣服,都很完美地还原了二次元作品中著名角色的着装。给可爱的小熊来一次 cosplay,对于喜欢二次元的女性来说真是再享受不过了。





←黑塔利亚、名 侦探柯南 ···· 魅 特與的縣掌几乎 触及到二次元世 緊的每一个角落





简述/动漫大型演唱会/声优见面会

带到三次元之中 将那些属于二次元的声音 第四章

PROFILE 演唱会 & 见面会

本章节为大家介绍目前日本动画衍伸的大型综合演唱会以及声优见面会,让我们看看当今二次元的声声是如何在三次元立足的。



动漫演唱会



標计

. 就是当中比较有代表性的以至只为上趣的作品。而 偶像人币 、 Love Live · 这类量以 偶像为上题的作品, 当 "少不了的自然是音乐的都分 在这些人幅涉及"当乐"的人气作品是、 作为一种衍生及进阶的线下大型活动, 以作品为核心的人型演唱会应运而生。这类型的大型 唱会, 其演出的内容以作品内的歌曲为主,包

舌 OP、ED 以及南中歌! 以歌口者为主。作品中的声优无以》、上方。。 场作秀。已有一些特殊的例子,它们不 。 是七遮上与音乐批约,单凭作品自身的人气以及 天量的主起歌、角色歌以及与仇们的互动就是认 掉 医整场演唱会, 2007年 大人气作品。稳定春 目的忧郁。凭信息。的数百名违以及人口的角色 歌, 在大告 SONIC CITY 举办了一场名为一点 宫春目的激奏。的大型演目会、2009年又在东 、 1 一 举办了名为 示音在 1 可弦奏 的古典音 二、将作品相关的歌曲,通过大型管 兹乐团重新演绎。2009年, 红翻大的 K-ON 在横滨 arena 举办了人型演唱会。这场在四会特 殊的地方在于它既是以音乐为题材, 又是以声 优为主导的演唱会。2010年,原创动 Angel Beats! 以其作品中登场的一支虚拟乐队 Girls Dead Monster 为名义、举办了一场名为 Curls Dead Monster starring LiSA tour2010 -Keep The Angel Beats! 《的意回识唱会》





Animelo Summer Live

Animelo Summer 的诞生关系到两个很重要的企业,一个是多玩具,另一个是株式会社文化放送,第一届 Animelo Summer 就是由多玩協(Dwango)与文化放送共同主办的。目标是要打造一个场超人型的动漫音乐 main 的演唱会。两家企业的这一次合作,为日本动漫音乐带来了一个新舞台,为动漫歌曲带来了一个提升的空间,随之而带动着整个行业的发展。

多玩国是一家日本的 IT 上市企业,或者说,它就是日本著名的视频网站 NICONICO 动画的父亲 之能让大家理解。而株式会社文化放送(简称文化放送)是一家以关东圈内为接受范围的民营区域性电台,是日本 NRN 广播联播网的成员,开台至今已经行 60 多年历史。而自从多玩国与文化放送合资设立的株式会社 AG-ONE 与志仓于代丸设立的株式会社 5pb. 于 2011 年合并为 MAGES 后,随后每年的 Animelo Summer Live 就改由 MAGES 与文化放送本社一起合力上办。

当初计划的发起人,是以奥井雅美、影山浩宣、远藤正明、福山芳树等为中心的动画界资深音乐人组成的JAM Project。虽然演唱会主趣是动画歌曲,但也包括游戏、特摄片,以及以歌手个人名义发表的原创歌曲,近年来还包括网上流行的同人歌曲,只要人气足够的,就连初音木来的歌曲也会呈现在这里。JAM Project以及水树杂余乃是 Animelo Summer 的核心人物。出席的歌手虽然均为动画歌手,但是演唱会的歌

于不只唱动画的主题曲、电玩、特摄的主题曲、 以及原创歌曲也有包含在内。每年都以官方公 布未有参加演出歌于部分以神秘或特別嘉宾参 加。例如高桥洋子、Sound Horizon、中川翔子、 GACKT、KOTOKO、森口博子等都曾被邀请参 加。演奏方面,虽然会场目带 BAND 队,但像 KOTOKO、Sound Horizon 等都全家大小,带着 乐队参与演出。

JAM Project 主要成员介绍

IAMI Project 为日本的动画歌曲演唱团体, 今名为 Japan Animationsongs Makers Project (日本动画歌曲振兴计划)。 JAMI Project 是由于水水一即说出"以使边间 21 世纪, 仍要留下杰出不朽的动画歌魂"而组成的团体。

影山浩宣

JAM Project 的初期成员,同时亦是该组合的发起人。在作词和作曲上显得非常积极,JAM Project 大部分的歌曲都是由他创作及填词。1997年影山浩宣与远藤正明组成"钢铁兄弟",变身为钢铁1号,2006年与桃井晴了于台湾大学综体育馆举行mim Live,2007年与北谷祥士上海新天地 ARK 举办中国大陆起区第一次较大型的演唱会,2007年5月12日与远藤正明于台湾大学综合体育馆举办演唱会,2007年5月18日-19日与水本一郎、堀江美都子、MIQ、远藤正明至香港举办演唱会"日本动画歌谣祭2007",致力丁



在大陆,台湾、香港土地的动漫音乐演唱会。



↑ 1977 年就以權聚乐队 LAZY 的主唱身份出道的 2000 年以他为中心的 JAM Project 正式诞生。

远藤正明

JAM Protect 的初期成员, 歌声数一数二有力, 同时也是积极推广动画歌曲的其中一个歌手。他所演唱的歌曲均是强而有力, 高亢、力量十足的。强大的肺活量, 30 秒 "咆哮"特技由加上染了一头金发, 日本动漫歌坛纷纷称赞他为"年轻的狮子"。"狮子"一词乃源于他为动画《勇者王》演唱主题曲《勇者王誕生!而闻名有关的。



↑一头金发,声音极具爆发力的远藤。E.明,被誉为日本动漫 歌坛"年轻的狮子"

北谷洋

在2002年6月的2nd Live 时加入JAM Project, 延与其他以与会与他做 DANY。在JAM Project 早春山火坑。他的与了外面 J强力、岛飞转由半年、上是却有一种不了思议的高低之一与影点浩行、远藤上明的关系一分密切。



↑ 北谷羊藉着寅唱动画 《海賊王》 OP 《ウィーアー!》 而成为动画歌手。

奥井雅美

奥片雅美是日本动漫歌坛的大姐头,她所演唱的歌曲如《輪舞 Revolution》、《魂のルフラン》都是后辈们喜欢翻唱的经典歌曲。在 2003 年 3 月第二期 IAM Project 招募时加入,在加入前有 1年的动画歌曲演唱资历。拥有作词、作曲的能力、以Little Wing 一曲正式在 IAM Project 展露头角、奥井雅美、岩口作宣同样致力于华人圈子的动漫歌曲演唱会、经常在台湾、香港两个地区两边跑。



↑从出道起就一直演唱动画歌曲 所以称她为动画歌曲代言 人一点也不为过。

福山芳树

和奥井雅美同期加入 JAM Project,拥有作词、作曲的能力,与奥井皆为加深、加厂 JAM Project

ACG

的歌曲层面。福山芳树就是当年热气朝天的热气 巴萨拉代唱之人,由他作代表的乐队 Fire Bomber 所演唱的歌曲首首都是经典,《planet dance》《突 撃ラブハート》《My soul for you》 《Remember 16 等《超时空要塞 7》的代表歌曲就是由他来演 唱的。



↑知道热气巴萨拉的名字的人,都必须知道福山芳树的名字。 一把吉他一把 husky voice。

Animelo Summer Live 2005 -THE BRIDGE-

举办时间为 2005 年 7 月 10 日,会场位于国立代代木竞技场的第一体育馆。出演者有奥井雅美、影山浩宣、JAM Project、水树奈奈、高桥直纯、栗林美奈实、米仓干寻、石田耀子、can/goo、下川美娜、unicorn table、铃木达央、近江知永、爱内里菜。主题歌是由奥井雅美作词作曲的《ONENESS

Animelo Summer Live 2006 -OUTRIDE-

举办日期为2006年7月8日,会场位于日本武道馆。演出者有奥井雅美、JAM Project、水树奈奈、高桥直纯、栗林美奈实、米仓干寻、石山耀了、夏内上菜、ALI PROJECT、 校夕夏 IN db、石川智晶、savage genius、KENN with The NaB's、嘉阳爱子、特别来宾平野绫、

茅原实里、后藤邑子(凉宫春日的忧郁)。 主题曲 《OUTRIDE》 由奥井雅美作词、影山浩宣作曲、河野阳吾编曲。

Animelo Summer Live 2007 -Generation-A-

举办日期为2007年7月7日,会场位于日本武道馆。演出者有奥井雅美、JAM Procet、水树奈奈、高桥直纯、栗林美奈实、ALI PROJECT、桃井晴子、树海、move、近江知水、PSYCHIC LOVER、Suara、Cy-Rim rev.、才原实里。特别来宾矢部野彦曆&琴姫、平野绫 主题曲《Generation-A》由奥井雅美作词作曲、MACARONI 奇与 Monta 编曲。经过了三届的成功,Animelo Summer Live 在动漫界已经获得了十分强大的知名度。而随着知名度的上升以及出演似选者的不断增多,主办方甚至加开一场,分为前半和后半部分,分为两天上演。

Animelo Summer Live 2008 -CHALLENGE-

举办于 2008 年 8 月 30 日、8 月 31 日,会场位于埼玉超级竞技场。8 月 30 日的演出者为 AKINO from bless4、ALI PROIECT、石田離子、奥井雅美、可怜 Girl's、GRANRODEO、CooRie、栗林美杂实、Suara、savage genius、田村由加里、茅原实里、AAA、水树奈奈、m.o.v.e、yozuca*。8 月 31 日的出演者有 ave;new feat. 佐仓纱织、石川智晶、ELISA、黑蔷微保存会、PSYCHIC LOVER、Sound Horizon、JAM Project、Domestic ♥ Love Band (angela)、中村绘里子+今井麻美+高桥智秋+下田麻美 from THE IDOLM@STER、平野绫、福山芳树、miko、美鄉 AKI、May'n、桃井晴子、MOSAIC.WAV、米仓干寻、Lia、妖精帝国。主题曲《Yells~ It's a beautiful life ~》由奥井雅美作词,影山浩宣作曲。

Animelo Summer Live 2009 -RE:BRIDGE-

举办于 2009 年 8 月 22 日、8 月 23 日,会场位 于埼玉超级竞技场。8 月 22 日的出演者包括彩音、

Animelo Summer Live 2010 -evolution-



*拥有足够实力打进 NHK 红白的水树奈奈几乎每年都会参加 An melo Summer Live

() GRANRODEO、THE GOMBAND、IAM Project、sphere、高桥直纯、南里佐香、nomico + Masayoshi Minoshima、fripSide、米仓于寻、Lia。8月29日的演出者有彩音、从仓于寻、Lia。8月29日的演出者有彩音、ALI PROJECT、远藤正明、奥井雅美、Crush 1、1、PSYCHIC LOVER、田村由加利、茅口、中、水树杂宁、飞汽、Milky Holmes,milktub、May'n、桃卉晴子。上题曲 'evolution ~ for beloved one ~ ' 由奥井雅美作词,栗林美奈、作曲

Anisama in Shanghai -Only One-

斯子 2011年2月19日、人。位于上海大 舞台、演出者有、ALI PROJECT、石田耀子、远 藤山明、岩田光央 + 小野人辅 + 铃村健 + 森久 保育太郎、影山浩宣、北谷洋、Kimeru、果林美 余实、IAM Project、初音未來、飞兰、福山芳树、 May'n。此场没有主题山

Animelo Summer Live 2011 -rainbow-

SUPER GAMESONG LIVE 2012 -NEW GAME-

Animelo Summer 是专门为动画主题 由而生的演唱会, 而这一场演唱会是专门针对游戏上

Animelo Summer Live 2012 -infinity ∞ -

Anisama in Shanghai 2012 ~ Next Stage ~

Animelo Summer Live 2013 -FLAG NINE-



主喜等或<mark>可</mark>固有平的內型即為聚集千台下又與又叫《日本的如复 大學與古法學是主義的,其他的有數。因此的理數的音乐是的模仿



. nelo Sammer Live 化2° 2 「八八 」 .的影响力,以及藏在它背后的由立机会。1是,

ANIMAX MUSIX

的大与动设计乐点电。

ANIMAX MUSIX IX "we love anime ~ ANIMAX MUSIX LIVE ~ "、 "Link to the world" 为主题,发 足于2009年。以"将日本动画歌曲的魅力传播到 全世界"为理念。2009、2010年以每年两次的频率 举办、后来改为每年一次。为了与 Animelo Summer Live 抗衡, ANIMAX 在演出安排上花了点心思, 设立了固定的环节、比如是由观众预先投票选曲的 翻唱环节,以及特邀歌手的专场环节等。ANIMAX MUSIX 的优势在于它能与本台的 ANIMAX 动画 频道联通,动员观众的参与。2010年秋天的第四 届演唱会《ANIMAX MUSIX FALL 2010》更是动员 了 11700 人, 平均每一届都有 1 万人次的观众, 整 个演唱会持续长达7小时之久。同时, ANIMAX MUSIX 还以 ANIMAX 自身的动画频道向世界广播 现场的实况、不单是日本、以亚洲、欧洲为中心的 21 个国家都能够收看到 ANIMAX MUSIX。



↑ ANIMAX MUSIX 几乎每次都会选择横滨 Arena 这样的 万人大场馆举办。



↑ 翻唱环节是 ANIMAX MUSIX 的一个特色环节。图中的是 KOTOKO 与南里侑香合唱的《叛逆的鲁鲁修》 主题曲《COLORS》。

ANIMAX MUSIX 2009

第一届举办于2009年5月9日,会场位 于爱普生品川水族馆。第一届的参演者不多。 May'n, 南里侑香, Anna, 喜多修平, 喜屋武千秋 (MC, from 风男塾/腐男塾), 每个环节由歌手们轮流演唱。

ANIMAX MUSIX FALL 2009 supported by SKY Perfect!

第二届举办于 2009年 11月 1日,会场位于新木场 STUDIO COAST,招揽了 SKY Perfect ISAT Corporation 作赞助商。几乎每一届都会参与的 May'n 唯独此届缺席,演出者包括: abingdon boys school、Do As Infinity、HIGH and MIGHTY COLOR、Hey Monday、喜多修平、佐咲纱花。

ANIMAX MUSIX SPRING 2010 supported by SKY Perfect!

第三届举办于 2010年5月15日、16日, 会场位于 JCB 大厅。同样是由 SKY Perfect 赞助,同时也招揽了包括 JOYSOUND 在内的其他赞助商。演出者包括: May'n、SCANDAL、ELISA、Mizca、飞兰、喜多修平、佐咲纱花、AKINOfrom bless4(仅15日)、高桥洋子(仅16日)。

此次活动的动画歌曲内容由各个歌手的代表歌曲加上歌手自己选择的翻唱歌曲 "Dayl:ArtistSelection" (15日) 和歌迷们1万张投票选择的歌手翻唱歌曲 "Day2:Fan Selection" (16日) 两天组成。关于 Day2 的歌曲内容,是从网站上征集全日本以及世界的歌迷们的想听的歌曲,并根据投票的结果最终选出人气较高的歌曲在第二天进行演唱。第2日的安可曲《The Galaxy Express 999》更是出演艺人和观众一起合唱的,上万人的大合唱,声势浩荡得可怕。

ANIMAX MUSIX FALL 2010 supported by SKY Perfect!

举办于2010年11月3日,会场选择了横滨Arena,相当豪气。这一届的活动可谓十分具标志性。由18+1组动画歌手、组合出演、长达7小时、总计68曲的庞大阵容,论内容甚至拥有击败AnimeloSummer Live 2009的实力,也

★ ACE 演唱会 ★

是动漫歌曲演唱会史上的一次里程碑。Animax Musix 惯例的翻唱、合作曲,成为了广大观众关注的热点。演出者的阵容也是相当豪华的一演出者包括: May'n、KOTOKO、中川翔子、SCANDAL、Kalafina、玉置成实、AKINO from bless4、GRANRODEO、Lia、下川美娜、ELISA、ORIGA、LISP (阿澄佳奈、片冈梓、原纱友里)、黑崎真音、彩菜、喜多修平、HIMEKA、佐咲纱花、河野万里奈。

ANIMAX MUSIX 2011 supported by SKY Perfect!

举办于 2011 年 11 月 23 日,会场选址横滨 Arena。与去年一样,在横滨 ARENA 举行一天 完的超长时间马拉松式演唱会,完全不逊于去年,参加阵容的豪华程度有增无减。演出者包括: May'n、KOTOKO、中川翔子、angela、Kalafina、喜多修平、GRANRODEO、佐咲纱花、Sea ☆ A、河野万里奈、The Sketchbook、茅原实里、飞兰、HIMEKA、RAMM feat.ayami。

ANIMAX MUSIX 2012 supported by SKY Perfect!

举办于 2012 年 11 月 23 日,选址同样在横渡 Arena。演出时间依然是马拉松式,演出阵容依 然豪华,惯例的翻唱环节以及歌手专栏依然强盛。演出者包括 ayami、春奈露娜、铃木木乃美、流田 Project。Sea ☆ A、yanaginagi、原田瞳、河野万里奈、风男塾 (腐男塾)、吉木梨纱、黑崎真音、麻生夏子、AKINOwith bless4、南里侑香、及川光博 (特別来宾)、GRANRODEO、栗林美奈实、KOTOKO、May'n。

ANIMAX MUSIX 2012 台湾音乐祭

凭借 ANIMAX 的台湾分公司, ANIMAX MUSIX 2012 的第二场大胆地选择了台湾地区作为开场的地方,可见其影响力。即便能够通过自家频道向全世界发送,但主办方依然大胆地选在跨过场地举办,这足以证明主办方的野心。ANIMAX MUSIX 2012 TAIWAN 举办于 2012 年

11月4日,选址于ATT文创立方。演出阵容不如日本本土,却是少数精锐的,包括May'n、KOTOKO、南里侑香、Sea 台 A。

ANIMAX MUSIX 2013 supported by SKY Perfect!

举办于 2013 年 11 月 23 日·11 月 24 日,为其两天。会场回到了气势宏厚的横滨 arena。演出者阵容同样鼎盛,包括 earthmind、及川光博、喜多村英梨、GRANRODEO、栗林美奈实、黑崎真音、KOTOKO、鈴木木乃美、中岛爱、Ray、angela、冈本菜摘、川田麻美、小松未可子、东京女子流、流田 Project、南里侑香、前山田健一、May'n。



† 翻唱环节是 ANIMAX MUSIX 的一个特色环节。图中的是 KOTOKO 与南里侑香合唱的 (叛逆的鲁鲁修) 主题曲 (COLORS)。



↑目前人气热朝天的 May'n 是 ANIMAX MUSIX 的主力 歌手,经常会出现连唱好几首的专场。



日本人有一个习惯。就是每逢除夕,都会一家大少聚在家里观看《红白歌合战》,也就是我们常说的"红白"。它是由 NHK (日本放送协会)每年12月31日晚于在日本东京湿谷 NHK 会馆现场直播的音乐特别节目,采用红白两队歌手展开歌唱比赛的形式进行。红白跟我们的春晚性质相似,既是一年一度的盛事,也是这一年里对于文化发展的回味。而动漫界也有自己的红白。

日本最早的动漫红白合战出现在 1983 年, 当年为了纪念《铁臂阿童木》 开播 20 周年,动 漫红白作为日本动画大奖的一项相关企划,由日 本放送 NBS 于 1983 年 11 月 16 日以日本动画文 化节'83 的第三部分节目,在日本武道馆举行。

日本动画文化节'83的前两部分别为TV动画20年历史的回顾,第二部是由当年的人气声优古谷彻、神谷明、铃置洋孝等人组成乐队SLAPSTICK举行的LIVE表演,而第三部分的动漫红白就是套用NHK红白的模式所举办的大型歌唱对战。由始至终都以"文化"为活动举办的理念。

可惜当年的动漫红白合战并不是以独立形式进行,它是依附在文化节上的一次性活动,再加上,当年的动漫歌曲并不如现在这般繁盛,动漫红白并不是常例。

直到 1998年,动漫红白再次粉墨登场。 1998年正好就是主办方 NBS 的 45年台庆,作为 纪念活动的其中一环节,在东京国际论坛大堂举 办了一场观众人数高达 5000人的动漫红白歌合 战 1998,在当年的气势相当强盛。这强盛的气 势延续到次年的 1999年。

继去 1998 年的台庆, NBS 再次以迎接千禧年为目的, 在武道馆举办了一场观众人数上万人的"20世纪动漫红白歌台战", 白组的领班是大哥水木一郎, 而红组的领班是 anisong 女王堀江美都子。

辉煌过后,沉寂了13年的时间的"动漫红白合战"再次开唱,2012年NBS的音乐频道"music and comic plus"再次令"动漫红白歌战"复活并将活动名称固定化,以"动漫红白合战 Vol.X"作为区分。2012年一年内连续举办了两回"动漫红白歌合战",分别在2月19日于东京国际论坛大堂,12月16日于国立代代本竞技场举办,演出者包括sphere、桃并晴子、竹达彩奈、小林优、小松未可子、山田健一、浅沼晋太郎等声优歌手为主力的阵容。2014年1月,作为NBS六十周年台庆的纪念活动环节,"动漫红白歌合战"的第三回将于国立代代木竞技场举办。

有趣的是,在动漫歌曲越来越受到日本社会的高度关注的今时今日,动漫红白并不止musicand comic plus 举办的"动漫红白歌合哉"。自 2009 年起,KINGRUN 亦在每年的除夕夜里举办一场同样采用"红白歌战"形式进行的大型活动,其名称为 Anisong Ranking。虽然"红白歌合战"的名字早就被 NBS 淌占了,但 Anisong Ranking 这项例年音乐活动正是针对"红白"为目标而举办的。此项活动以"希望超越红白"为理念,以 2009 年为起点,每年的除夕夜都会开办跨年的演唱活动。

值得一提的是,由 KINGRUN 主办的这场活动,最初是以"Anisong 红白"命名的,但自从"动漫红白歌合战"复活以后,活动名称便改成了"Anisong Ranking"。与偏重于声优歌手的动漫红白歌合战相比,Anisong Ranking 的参演者更偏向于专业的动漫歌手,喜多修平、彩音、商里侑香、佐咲纱花、米仓干寻等。而演出节目方面,也细分为动漫歌曲、游戏歌曲、机战类歌曲等类别进行比拼。

* ACG II

声优见面会

如今,运优的地位在日本动漫界中已经越来越高。声优的选角往往会决定一部作品的受欢迎程度。加上声优偶像化的现象, 作为制作方。又怎么会错过以声优为主导的各种各样的商机呢?现在声优见面会已经成为了一种例行的事项。而声优见面会 的种类非常多样性,目前比较常规能见的就是以上映会形式举办的声优见面会。

目前先行上映会已经是一种例行公事,制作 方在前期宣传会将动画的宣传片、开播信息以及 宣布声优的阵容进行预告,在正式开播之前,制 作方会积极地举办先行上映会,以声优见面的内 容作为主打,连同监督、制作人等核心 STAFF 作 开播前的预热。其实这种形式的声优见面会就内 容上模棱两可,做一些简单的访谈,发表一下对 作品的看法或是公开一些录音时的小段子。但即 便是这样的内容,对于恋声迷的观众来说,能够 亲眼一睹声优们的风采,来一个近距离的接触可 是一个难得的机会,性质等同于偶像见而会。

第二种的形式是"公开录音"。声优无疑是 以声音为奏点,正如现在声优偶像化的趋势,为 了吸收更多的人气,由声优主持的电台节目已经 成为了常态。以往声优都是不需要露面的,他们 的工作本质只是为动画配上声音。但随着观众们 对作品热爱程度的日渐上升,他们的"爱"并不 止停留于画面上的"画",甚至连在幕后配音的 声优也成为了追捧的对象。

第三种形式是大型声优见而会,它是真正意 义上的声优见面活动,性质等同于演唱会。当一 部作品的人气累积到一定程度以上,制作方便会 举办一场大型的见面活动,作品中的主力声优们 纷纷出席,准备一些列的互动环节,比如是角色 歌的演唱、声优对谈、朗读剧、观众提问环节。 抽奖或小游戏等多元化互动。

随着日本动画的影响力渗透中国,一些国内 的活动组织也积极地筹办国内的声优见而活动。 有专门售票的见面会,专门把声优从日本请来国 内与国内的粉丝们见面,也有依附在漫展上的声 优见面活动。

府着网络技术的发达, 网络连线成为了一种 新的声优见面活动趋势。毕竟, 要将声优从日本 请来国内, 过程中必须消耗一定的人力物力。而 网络连线能够以最简单的形式为国内的恋声迷提 供与日本声优互动的机会。顺带一提, 国内的声 优见面活动, 邀请的声优大部分都是男性声优, 这足以证明国内女性群体的市场潜力。



· 唐优见面会一般会由经验丰富或者是临场发挥比较好的声 优负责主持。